ATARI MAGAZINE

STICHTING ATARI GEBRUIKERS

3.95

UITGAVE JULI / AUGUSTUS



- LISTING KANGA
- ADVENTURE RUBRIEK
- NOG MEER DOS
- SOFTWARE RUBRIEK

De prijsrevolutie op de computermarkt.

Nieuw. ATARI 520 ST.

512 KB RAM/196 KB ROM,

68000-CPU 16/32-bit,

GEM™

500 kB disk drive

Monitor Monochroom (B/W)

SET: ATARI 520 ST/Floppy SF 354/Monitor SM 124/Muis

HFL. 2890.- Richtprijs (excl. BTW)

GEM is een trademark van Digital Research, Inc.



... en dat is niet alles. De nieuwe ATARI 520 ST is een echt kwaliteits-produkt op de Personal Computer-markt. 'Power without the Price' is de strategie van ATARI.

- gescheiden cursor- en numerieke toetsen, daarbij nog 10 funktie toetsen.
- hoge resolutie en 512 kleuren

AANSLUITINGEN VOOR

- 3½ hard disk met data-transmissie snelheid van 1,3 Mbytes/sec
- ROM module sleuf
- RS 232C en Centronics
- RGB monitor
- muis- en joystick aansluitbus

Het mooiste van alles is wel de prijs
Kwaliteit hoeft niet duur te zijn. Het gebruik van geïntegreerde micro-onderdelen maakt deze prijs mogelijk. Overtuig uzelf en vergelijk. De ATARI 520 ST is verkrijgbaar via de vakhandel.

ATARI®

Power Without the Price™

ATARI M·A·G·A·Z·I·N·E

COLOFON
Atari Magazine is een uitgave van de Stichting Atari Gebruikers en verschijnt 6 maal per jaar. De Stichting Atari Gebruikers is een geheel onafhankelijke gebruikersgroep met als doel het omgaan met Atari computers te stimuleren en te vergemakkelijken. De Stichting Atari Gebruikers staat ingeschreven bij de kamer van koophandel te Nijmegen onder nummer 056743.
Voorzitter: Casper Jansen
Secretaris: Rene Ferwerda
Men kan donateur worden van de Stichting door het elders in dit blad geplaatste aanmeldingsformulier in te vullen en op te sturen EN dertig gulden over te maken. Men ontvangt dan automatisch dit Stichtings-blad.
Onze administratie is tijdens weekdagen te bereiken op 020 - 824137 (tussen 19.00 en 20.00 uur).
Stichting Atari Gebruikers, Postbus 40181, 6504 AD Nijmegen.
Bank: AMRO Bank te Nijmegen
rek. 45.04.28.826
Postgiro rekening: 4726849

Atari Magazine:
Redactie: Casper Jansen (hoofdredacteur)
Pieter Sturm (eindredacteur)
Wim en Asia Denie (vertalingen en redactie).
Drukker: Hotline te Utrecht
Oplage: 5000
Expeditie: Peter Werkman.
Tel.: 08389-7024.
De Stichting Atari Gebruikers is niet verantwoordelijk voor eventuele fouten in artikelen of listings.
Ingezonden artikelen en brieven kunnen door de redactie worden ingekort.
Redactie-adres: Postbus 40181,
6504 AD Nijmegen.

Inhoudsopgave

VAN DE REDACTIE

Afgelopen 20 juni hield Atari een persconferentie om de 520 ST officieel in Nederland te introduceren. Wij hadden verwacht dat we daar zo'n 520 mee zouden krijgen zodat we hem (haar?) in dit blad zouden kunnen testen. Helaas was er voor de SAG nog geen 520 beschikbaar. Dat was dus heel jammer, u zult nog twee maanden moeten wachten. Om de moed er in te houden hieronder vast een foto om de smaak te pakken te krijgen.

Gedurende de zomermaanden neemt de drang om achter de computer te gaan zitten bij velen van ons af. Het (hopelijk) mooie weer, vakantie, de surfplank e.d. dragen daarin bij. Winkeliers merken dit en verlagen vaak hun voorraden soft- en hardware. Onze help-lijners merken het ook, het is een stuk minder druk. Daarbij komt ook nog dat een aantal help-lijners op vakantie gaat zodat u wel eens geen gehoor zult krijgen. Ondanks deze seizoen-invloeden gaat de SAG stevig door. We hebben het aantal van 1500 donateurs bijna bereikt.

In deze uitgave van AM concentreren we ons iets meer op soft- dan op hardware. Onderwerpen zoals een aantal spelbeschrijvingen, een nieuwe adventure club, een leuke listing en een zeer goede inzending voor het programma van de maand komen aan bod.

Even wat opmerkingen over de ingezonden programma's. Hoewel we in principe blij zijn met elke bijdrage aan dit blad, streven we uiteraard naar afwisseling en variatie. Daarom hebben we moeten besluiten om de schier eindeloze stroom klokken, kleurendemo's enz. wat in te dammen. De plaatsing van een programma heeft meer kans als het origineel is. Vergeet ook niet dat ons blad wereldwijd gelezen wordt, en we graag een hoge standaard proberen op te bouwen.

Originaliteit van een programma kan op een aantal manieren verkregen worden. Zo kan men b.v. een zeer duidelijke uitleg geven aan een programma zodat anderen meer inzicht krijgen in programmeren. Niet originele listings gaan voorlopig in het dossier ''later''.

De sluitingsdatum voor kopij voor het volgende blad is 15 augustus. (dus steeds een maand voor verschijning van het blad).

De wedstrijd voor de origineelste listing en het origineelste artikel gaat gewoon door. Als we niets hebben binnengekregen wordt er geen f 25,- uitgeloofd. Deze maand hebben wij een prima adressenbestand gekregen van Jules Bastiaans en en Laurens Koenen uit Someren. Dit bestand is speciaal voor diskdrive + 800 XL gebruikers geschreven. Normaal publiceren we de listing van de maand maar omdat deze zo lang is (hij zou het hele blad zowat in beslag nemen) hebben we besloten om hem in de bieb te stoppen.

Casper Jansen



Rectificatie

In het boksspel in de vorige AM staan twee fouten. In regel 6620 staan achter het woord graphics de letters HICS. Die moeten weg. In regel 9003 moet Restore 9005 veranderd worden in Restore 9007.

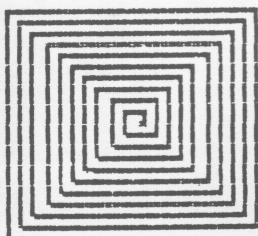
In het plotterartikel op bladzijde 7 stond onder de kop Basic Listing een foutief commando voor het openen van een kanaal. Het juiste commando is
OPEN # 1,8,0 ''P:'': PRINT # 1;'' [ESC] [ESC] [CTRL] S'': POKE 181, 1: LIST

Logo (vervolg)

Gezien de reacties op mijn vorige artikel heeft LOGO niet te klagen over gebrek aan belangsteling. Er is alleen zo weinig bekend over LOGO. Om precies te zijn: er zijn slechts 2 Nederlandse boeken op de markt over LOGO. Misschien kunnen we aan die onwetendheid wat doen door regelmatig in dit blad iets te vertellen over de prachtige programmeertaal LOGO. Deze keer wil ik iets vertellen over het begrip Recursie. Recursie in LOGO is zoiets als een lus in BASIC. Om je een voorbeeld te geven, de volgende procedure:

```
leer ''vierkant
herhaal 4 (V 50 R 90)
vierkant
end
```

Wat doet LOGO in zo'n geval? Hij tekent een vierkant op de aangegeven manier en roept dan zichzelf weer op, dus start de procedure vierkant opnieuw. Resultaat: de schildpad blijft enkel eindeloos hetzelfde vierkant tekenen.

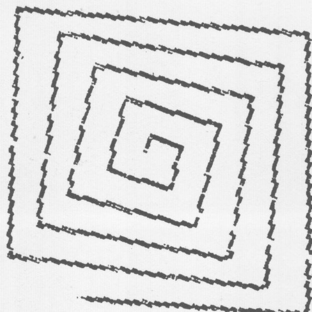


Nu maken we de procedure iets anders:

```
leer ''vierkant : teller
if : teller = Ø(stop)
herhaal 4 (V 50 R 90)
vierkant : teller - 1
end
```

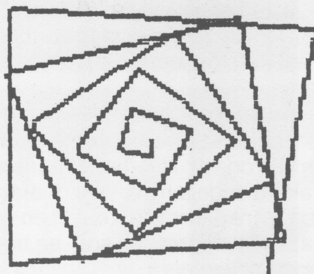
Nu is het niet langer voldoende dit uit te laten voeren door alleen maar vierkant in te toetsen, nu moet je ook een nummer aangeven, nl. het aantal keren dat er een vierkant getekend moet worden. Daarna spreekt de procedure voor zich. De tweede regel controleert steeds het getal van de teller (dat door de laatste regel steeds kleiner wordt). Is dit getal 0 dan stopt hij.
Tot zover nog niets sensationeels. Maar kijk nu eens hiernaar:

```
leer ''vierkant : stap : vergroting
herhaal 4 (V : stap R 90)
vierkant : stap + : vergroting : vergroting
end
```



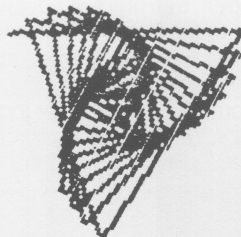
Nu wordt het interessant want wat gebeurt er? Allereerst moet je na het intoetsen van vierkant 2 getallen geven: het eerst is de grootte van de beginstap, laten we zeggen 19; daarna moet je een vergrotingsfactor opgeven, laten we zeggen 5. Nu gaat LOGO een vierkant tekenen (vierkant 10), daarna roept hij zichzelf op en vergroot zijn stap met 5 (vierkant 15), en zo verder...

Verstandig is het om ook hier weer een stop in te bouwen, anders houdt de procedure pas op als je de computer uit zet of op Reset drukt. Dat doen we als volgt, we maken de regel : if : stap   100 (stop). Dan controleert LOGO steeds hoe groot de stap is (dit moet dan de tweede regel worden).



Een laatste voorbeeld waarbij we ook de graden van de hoek variabel maken. Bekijk dit voorbeeld eerst maar eens:

```
leer ''veelhoek : stap : hoek : vergroting
if : stap    150 (stop)
V : stap R : hoek
veelhoek : stap + : vergroting : Hoek :
vergroting
end
```



Hier kun je prachtige figuren mee maken, en de mogelijkheden zijn eindeloos. Heb je vragen, aarzel niet maar bel of schrijf.

Dan heb ik tenslotte nog een vraag. Ik zou graag willen komen tot de oprichting van een LOGO Groep Noord, speciaal voor de noordelijke provincies.
Doel: elkaar en anderen stimuleren, informatie en programma's uitwisselen, uitgeven van een nieuwsbrief, etc.
Dit vooral ook omdat het LOGO Centrum Nederland wegens onderbezetting op een laag pitje draait, en met de uitgave van haar blad ''Schildpadnieuws'' is gestopt.
Dus, liefhebbers, schroom niet maar neem contact op. Ook mensen die interessante artikelen hebben over LOGO - van harte aanbevolen.
Dat was het weer voor deze keer.

Auke Sikma
Eysingaweg 15
9105 AT Rinsumageest
tel. 05111 - 3384

Noot van de redactie:
Logo werkt normaal met Engelstalige commando's (''Logo primitives''); in het vorige nummer heeft de auteur uitgelegd hoe hij dat t.b.v. jeugdige gebruikers ''vernederlandst'' heeft.

Home filing manager en data verlies

Het is heel belangrijk dat de home filing manager op de juiste manier wordt uitgezet. Als er een kaart op het scherm staat dan ALTIJD via STOP terug naar het hoofdmenu en zo ook via STOP of Verwissel data diskette en schijf wisselen.
Als dit niet wordt gedaan en er staan vrij veel data op de schijf dan wordt een speciale file niet goed afgesloten en de data verdwijnen.

Dit is al diverse malen door schade en schande geconstateerd en later proef ondervindelijk met een copie vastgesteld.

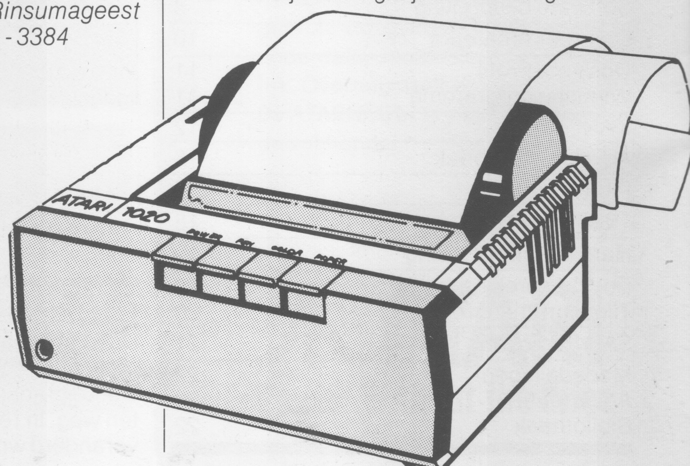
G. Assmann

AtariWriter Eigenaardigheden

AtariWriter gebruik ik ongeveer anderhalf jaar. Zeer intensief, in combinatie met de 1027 printer. Ik was blij met de aandacht voor deze schitterende tekstverwerker in Atari Magazine. Maar ik heb wat nadere open aanmerkingen. Om een lang verhaal niet langer te maken dan nodig is zal ik ze hieronder puntsgewijs behandelen.

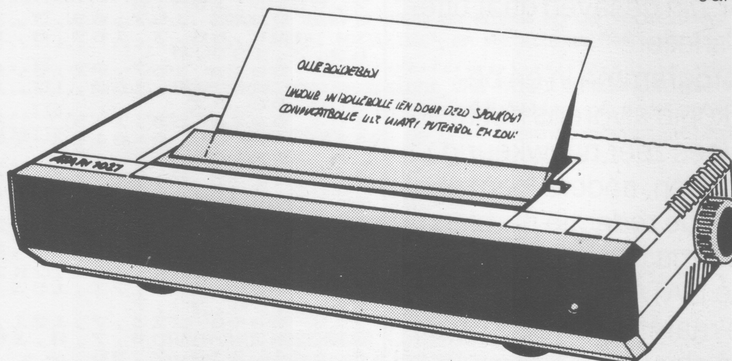
1. Wie op de printers 1025 of 1027 met page-wait (CONTROL-W) werkt, kan dat vaak mooi combineren met page-eject. Zet waar je een nieuw vel wilt beginnen een CONTROL-E in de tekst en de printer stopt daar om een nieuw vel in te kunnen voeren.

2. De internationale karakterset heb ik vaak nodig. Maar er zijn toch wel wat probleempjes waar ik niet uit kom. Zo heb ik nog nergens de e-met-trema kunnen vinden. Wie 't weet moet 't maar zeggen. De opdracht tot het tikken van letters-met-accentjes heeft ook nog de vervelende bijkomstigheid, dat de rechter marge van de bewuste regel bij print-preview en op de printer zelf 1 teken per instructie naar rechts opschuift. Wordt daarmee de ingestelde rechter marge overschreven, dan worden de tekens, die 'te veel' zijn op de volgende regel geschreven. En dat geeft een tamelijk slordig effect. Bij een vrije of Engelse regelval (een niet rechte rechter kantlijn) komt dit niet zo vaak voor. Maar het is schering en inslag als de kantlijn wel 'right justified' is ingesteld.



3. Dan het onderlijnen van tekst. Dat is toch niet zo makkelijk. Althans, met de gegevens die in het eerste Atari Magazine staan kan ik niet uit de voeten.
Ook is het volgens mij niet mogelijk het onderlijnen te combineren met schrijven van de internationale karakterset. Ik ga hierna op dat onderlijnen nog wat dieper in. Ik heb het niet voor elkaar gekregen om bij printerkeuze 1 via CONTROL-O15/O14 te onderlijnen. Dat lukte me wel met CONTROL-O27/O25/O27/O24. Maar (default of geen default) alleen de eerste regel na CONTROL-O27/O24 werd onderlijnd, de rest niet. Daarbij komt, dat bij mij de 1027 dan nog alleen van links naar rechts werkt en niet meer in twee richtingen.
Printerkeuze 2 maakt het wel mogelijk om in combinatie met 1027 te onderlijnen via (gewoon) inverse-video. Maar daarbij doet zich dan weer het probleem met de internationale tekens voor. Zodra echter onder het format-blok CONTROL-O27/O23 staat om de internationale karakters te schrijven moet je de puinhoop maar 'ns bekijken. Er klopt niks meer van. Maar haal je dat commando weg dan onderlijnt het programma prima. Dat is mede een reden, waarom ik niet begrijp dat Atari zelf aanraadt om voor een combinatie van Writer met een niet in het menu staande printer optie 3 te kiezen.
4. Fout of geen fout, de aarzeling van AtariWriter bij het printen (toch een minuut of zes wachten) is lastig. Ik heb het programma in twee versies. De cartridge-uitvoering kent inderdaad die handicap, maar met de uitvoering die ik op schijf heb is het me nog nooit overkomen. Overigens: om de wachttijd te bekorten BREAK ik het printen meestal nadat de printer is gestopt. Even zoeken tot waar ie gekomen is. Op die plaats een CONTROL-E (page eject) in de tekst zetten, met print-preview opzoeken welke pagina het is, en vanaf die pagina de opdracht om te printen geven. Het is echt minder omslachtig dan het lijkt...

Jan van de Ven



Stuck with tapes?

Met deze zin bedoelen we deze keer niet, dat u met plakband vast zit, maar dat u onlangs een diskdrive hebt gekocht, en nu met een hele boel programma's op tape zit te kijken, die u eigenlijk graag op schijf zou willen overzetten. Hoe moet dat nou, voor veel beginnende disk-gebruikers een groot probleem.
Eerst maar het allersimpelste, Basic-programma's, ofwel zelf geschreven, of ingetypt uit een boekje of tijdschrift. Die zijn onbeschermd en u kunt gewoon het programma van band laden (met CLOAD, LOAD: "C, of ENTER:"C, alnaargelang) en daarna het programma op schijf zetten met SAVE:"D:FILENAAM.BAS of -bij geliste programma's - met LIST"D:FILENAAM.BAS. U kunt die voortaan laden met LOAD"D: FI*.* of eventueel met ENTER"D:FI*.* (als u niet meer weet hoe dat met die sterretjes of wildcards zit, moet u het artikel in het vorige ATARI-magazine over DOS 2-DOS 3 nog maar eens bekijken).
Veel moeilijker wordt het als het gaat om machinetaal-programma's of binary files. Die kunt u, ook als het om onbeschermde programma's gaat op geen enkele manier zomaar overzetten op disk. U hebt daarvoor altijd een hulpprogramma nodig. Ik noem er enkele: SCOPY, JIM HOILE, CASDIS, TRANSDISK. Ik vermoed, dat u de meeste van deze programma's vergeefs in een winkel zult zoeken en u zult dus noodgedwongen op zoek moeten gaan naar iemand, die in staat is u aan zo'n programma te helpen. En ook dan bent u nog niet van alle problemen af: geen van genoemde programma's kan elke opgave aan, en ze hebben allemaal weer hun eigen beperkingen.
Nog het eenvoudigst in gebruik is SCOPY, een Duits programma, wat met een heel begrijpelijk menu werkt, dat u eerst vraagt of u het programma gaat inladen van tape (boottape), van een bootdisk of als een file. Daarna kunt u met een soorgelijk menu aangeven of u het programma wilt saven als boottape, bootdisk of als file (EXE-file). Met de optie boottape kunt u dus eens een minder bevoorrecht mens zonder disk-drive mee laten genieten van uw eerste zelf geschreven machinetaal-programma (of zo). De optie bootdisk zult u waarschijnlijk, alleen al uit zuinigheidsoverwegingen, normaal niet kiezen. Die zou van uw spel een zelfstartende disk maken, die dan maar een programma op een disk(kant) kan bevatten. Normaal zult u voor de optie EXE-file kiezen, zodat u meer dan een spel of ander programma op dezelfde disk kunt zetten.
MAAR... SCOPY heeft net als JIM HOILE een groot probleem: veel spellen bestaan uit meer dan een file, bv. een titelbeeld en het eigenlijke programma. Zulke programma's kunnen noch SCOPY noch JIM HOILE verwerken. U kunt zulke spellen makkelijk herkennen aan het feit, dat er vrijwel direct na het starten van de tape iets als "NOW LOADING BARRACUDA" op het scherm verschijnt, terwijl het laadproces gewoon verder gaat. Eventueel kan ook de tape onderweg nog een of zelfs enige keren stilstaan en automatisch weer aanlopen.
In zulke gevallen moet u naar zwaarder geschut grijpen, bv. CASDIS, een programma van VERVAN-software. Ikzelf heb ik het in een Berlijnse software-winkel gekocht, maar in Nederland heb ik het nog nooit gezien. CASDIS heeft een aantal problemen opgelost, maar heeft zelf ook grote beperkingen en is daarom in mijn ogen zijn (nogal hoge) prijs niet waard. CASDIS kan weliswaar multi-file (dus meerdere files bevattende) programma's omzetten naar disk, maar alleen als bootdisk. Bovendien maakt CASDIS een heel eigen formaat, dat met geen enkele DOS bereikt kan worden. Verder is CASDIS een ouder programma, dat eigenlijk niet voor de XL-serie is geschreven en dus steeds moeizaam met de Translator moet worden geladen. En een bepaalde optie, voor als er iets fout gaat tijdens het laden, wordt met de Reset-toets gekozen. Op de oude ATARI's werkt dat prima, maar in de XL-serie vliegt het programma eruit en moet u de hele moeizame weg van Translator laden, CASDIS laden en de tape laden weer opnieuw afleggen. Wel is CASDIS het enige mij bekende programma, dat in staat is multi-file spellen in Basic over te zetten bv. 'Spitfire Ace' of 'Fall of Rome'.
Transdisk is voor multi-file spellen in machinetaal, nog de beste oplossing: het werkt met een overzichtelijk menu, en als je eenmaal weet om hoeveel file's het gaat zijn er verder weinig problemen op één na: Transdiks is slechts gedeeltelijk compatibel met DOS, u kunt wel Renamen maar niet Erasen. Als er onderweg iets fout gaat, kunt u het al op schijf staande niet zomaar weghalen en opnieuw beginnen. Ikzelf heb daarom altijd op een ander schijfje geprobeerd of het overzetten wou lukken en pas daarna het eigenlijke schijfje in de drive gedaan. En u kunt met Transdisk geformatteerde disk alleen maar gebruiken voor met Transdisk overgezette spellen, niet voor andere programma's. Er zijn nog een paar omzetprogramma's in omloop, bv. OMEGA, maar daar heb ik geen ervaring mee. Het schijnt overigens, dat CASASOFT, de firma die de cassette-turbolader op de markt heeft gebracht, bezig is met de ontwikkeling van een convert (overzet) programma, maar wanneer dat leverbaar is, weet ik niet. Als het programma in staat is ook multi-file spellen over te zetten, zou dat voor veel mensen een grote uitkomst zijn, want de andere mogelijkheden zullen voor velen, zeker buiten de Randstad maar moeilijk te vinden zijn. En om u een idee te geven hoe groot de problemen zijn: hoewel ik alle vier de hier genoemde programma's heb geprobeerd, ben ik er tot de dag van vandaag niet in geslaagd om Pitfall II, Necromancer, Zeppelin, Jet Boot Jack en River Raid op disk te zeten. In Engeland en Amerika schijnen software-fabrikanten bereid te zijn een ingestuurd spel op cassette tegen een redelijke prijs om te ruilen tegen de diskversie, maar daarvan heb ik in Nederland nog nooit gehoord. Als er eventueel software-importeurs zijn, die een dergelijke service aan hun klanten kunnen geven, moeten ze zich maar bij de S.A.G. melden. Wij zullen ons haasten de boodschap door te geven. En per slot van rekening mag tegenover het gejammer over software-piraterij ook wel eens een gulle geste aan het adres van de gewone koper staan. Die zal zich toch wel twee keer bedenken voor hij een spel eerst op tape en daarna ook nog eens op disk koopt. Zo voorkom je misschien gedeeltelijk kraken of andere piraterij.

Wim Denie

Booster (600/800 XL)

Dit programma is bedoeld om basic programma's sneller en dus ruimtebesparend op tape te bewaren. Vooral wat langere programma's kunnen tot wel 50% sneller op tape worden gezet. Het laden van programma's die met de booster zijn gesaved gaat uiteraard ook sneller.

Type het programma in en bewaar een kopie alvorens het te runnen. Wees zeer nauwkeurig met het intypen, anders loopt alles vast. Op de redactie hadden we een komma te veel gezet in een van de DATA regels, en we kregen de raarste ERRORS op de vreemdste plaatsen. Dit programma creëert een machinecode 'boot' tape, dus moet je zorgen dat er na de pieptonen een leeg bandje in de recorder zit. Druk nu op Record en Play op de recorder, en op Return op de computer. De eigenlijke machinecode Booster wordt nu gemaakt. Het gebruik van de Booster is eenvoudig en voor ieder programma eenmalig. Met de Booster (machine-code versie) in de recorder, wordt de computer aangezet met de START knop ingedrukt. Na de pieptoon op PLAY en RETURN drukken, waarna de Booster wordt ingeladen. Als Ready op het scherm verschijnt, kun je ieder gewenst basic programma inladen of intypen. Na het inladen of intypen wordt het programma teruggesaved op een bandje, maar nu als turbo-versie. Dit programma is uitsluitend bedoeld voor cassette gebruikers, omdat het niet geschikt is voor gebruik samen met DOS.

```
1 Rem ******************************.
2 Rem *    THE BOOSTER - XL VERSION    *
3 Rem *         by PHIL DAVIES          *
4 Rem * ----------------------------  *
5 Rem *   PAGE 6 MAGAZINE - ENGLAND    *
6 Rem ******************************
7 Rem
10 ? "     CASSETTE BOOSTER MAKER 600/80
0XL"
11 ? "                BY PHIL DAVIES"
12 ? :? :?
13 ? "        een ogenblikje s.v.p."
14 ? :? :?
100   For A=1536 To 1612:Read B:Poke A
,B:Next A
101 Data 104,162,16,169,3,157,66,3,169
,8,157,74,3,169,128,157,75,3,169,74,15
7,68,3,169,6
102 Data 157,69,3,32,86,228,48,40,169,
11,157,66,3,169,0,157,68,3,169,32,157,
69,3,169,0
103 Data 157,72,3,169,2,157,73,3,32,86
,228,48,10,169,12,157,66,3,32,86,228,4
8,0,96,67
104 Data 58,155
110   For A=8192 To 8443:Read B:Poke A
,B:Next A
111 Data 0,4,0,7,37,7,169,60,141,2,211
,169,227,141,231,2,133,14,169,8,141,23
2,2,133,15
112 Data 173,254,191,133,10,173,255,19
1,133,11,24,96,160,0,185,26,3,201,0,24
0,9,200,200,200,192
113 Data 34,208,242,56,96,169,67,153,2
6,3,200,169,73,153,26,3,200,169,7,153,
26,3,96,99,7
114 Data 223,7,121,253,199,7,203,253,2
28,252,76,89,7,0,169,67,141,238,2,169,
4,141,239,2,96
115 Data 165,43,133,62,165,42,41,12,20
1,4,240,5,201,8,240,14,96,76,247,252,1
60,80,198,17,169
116 Data 0,141,137,2,96,169,128,141,13
7,2,169,2,32,252,253,48,238,169,67,141
,4,210,169,4,141
117 Data 6,210,169,96,141,0,3,32,104,2
28,169,52,141,2,211,166,98,188,143,254
,189,141,254,170,169
118 Data 3,32,92,228,169,255,141,42,2,
165,17,240,188,173,42,2,208,247,169,0,
133,61,160,1,96
119 Data 166,61,157,0,4,230,61,160,1,2
24,127,240,1,96,169,252,32,13,8,169,0,
133,61,96,173
120 Data 137,2,48,8,160,1,169,60,141,2
,211,96,166,61,240,10,142,127,4,169,25
0,32,13,8,48
121 Data 236,162
122   For A=8444 To 8674:Read B:Poke A
,B:Next A
123 Data 127,169,0,157,0,4,202,16,250,
169,254,32,13,8,76,231,7,141,255,3,169
,85,141,253,3
124 Data 141,254,3,169,87,32,30,8,96,1
41,2,3,169,0,141,9,3,169,131,141,8,3,1
69,3,141
125 Data 5,3,169,253,141,4,3,169,96,14
1,0,3,169,0,141,1,3,169,35,141,6,3,173
,2,3
126 Data 160,64,201,82,240,2,160,128,1
40,3,3,165,62,141,11,3,32,91,8,96,169,
1,133,66,173
127 Data 1,3,72,173,71,2,240,26,162,8,
32,189,201,240,19,138,72,32,5,216,104,
170,144,242,169
128 Data 0,141,72,2,141,255,209,240,3,
32,148,8,104,141,1,3,169,0,133,66,140,
3,3,172,3
129 Data 3,96,186,142,24,3,169,1,133,6
6,173,0,3,201,96,208,3,76,172,8,76,131
,233,76,212
130 Data 235,173,3,3,16,248,169,67,141
,4,210,169,4,141,6,210,32,23,236,166,9
8,188,21,238,173
131 Data 11,3,48,3,188,17,238,162,0,32
,226,237,169,52,141,2,211,173,23,3,208
,251,32,135,235
132 Data 32,136,234,76,4,236
140 ? "          OM DE BOOT TAPE TE SCHRIJVE
N        "
141 ? "          CASSETTE IN RECORDER STOPPE
N        "
142 ? "          DRUK RECORD EN PLAY OP REC
ORDER    "
143 ? "          EN DRUK EEN TOETS OP DE COM
PUTER    "
200 A=Usr(1536)
205 ? "K"
210 ? "          BOOT TAPE NU GESCHREVEN"
220 ? :?
222 ? "OM TE GEBRUIKEN:-"
224 ? "INLADEN VOOR BEGIN PROGRAMMEREN
"
226 ? "CSAVE/LIST/PRINT/WERKEN ALS VOO
RHEEN"
228 ? "PROGRAMMA WORDT SNELLER OPGESLA
GEN"
230 ? "DAN NORMAAL, DAARMEE TIJD EN TA
PE SPAREND"
232 ? :?
234 ? "LAADT SNELLER OP ELKE 600/800/X
L"
```

computercollectief

Amstel 312 (t.o. Carré) / 1017 AP Amsterdam / Giro 4 475 158 / Bank NMB 69.79.15.646

```
..........................................................................................
......AA....TTTTTTTTT....AA.....RRRRRRRR...IIIIII....... Onze VOORJAAR '85 PRIJSLIJST is uit. Stuur ons een ...
....AA..AA......TT......AA..AA...RR.....RR...II.. ........ kaartje met je naam en adres en de vermelding .....
..AA......AA....TT....AA......AA..RR......RR...II.................. 'ATARI MAGAZINE' en we sturen hem gratis toe. .
..AA......AA....TT....AA......AA..RRRRRRRR.....II.........................................................
..AAAAAAAAAA....TT....AAAAAAAAAA..RR..RR.......II......... Hieronder een overzicht van ATARI artikelen die wij ..
..AA......AA....TT....AA......AA..RR...RR......II.......... op het ogenblik in voorraad hebben of zeer spoedig ..
..AA......AA....TT....AA......AA..RR.....RR..IIIIII........... verwachten. Let op onze komende advertenties! ....
..........................................................................................
```

-- ATARI tijdschriften :
PAGE 6 - een engelstalig ATARI maandblad .... f 7,50
ANTIC - een amerikaans ATARI maandblad .... f 19,--
ATARI TAPE COMPUTING .... f 19,--
een tijdschrift op cassette. 6 maal per jaar.

-- ATARI boeken in het nederlands :
AFMATTENDE SPELEN VOOR UW ATARI (Renko) .... f 29,--
PROGRAMMEREN MET ATARI-BASIC (Carris) .... f 25,--
ATARI 600XL/800XL tips, programmeren, BASIC .... f 29,50
ATARI 600 & 800 XL LEREN PROGRAMMEREN (Penfold). f 21,50
PRAKTISCHE GIDS ATARI 600XL/800XL .... f 29,--

-- Atari boeken van Data Becker :
ATARI 600XL/800XL INTERN .... f 59,--
PEEKS UND POKES ZU ATARI 600XL/800XL .... f 49,--

-- Atari boeken van Century :
BEST OF PCW: SOFTWARE FOR THE ATARI XL .... f 32,--
THE ATARI XL HANDBOOK (Lupton) .... f 36,--
THE ATARI XL GRAPHICS HANDBOOK (Hawes) .... f 39,--

-- Atari boeken van Compute! :
COMPUTE!'s FIRST BOOK OF ATARI .... f 55,--
COMPUTE!'s SECOND BOOK OF ATARI .... f 55,--
COMPUTE!'s THIRD BOOK OF ATARI .... f 55,--
INSIDE ATARI DOS .... f 75,--
COMPUTE!'s FIRST BOOK OF ATARI GRAPHICS .... f 55,--
COMPUTE!'s SECOND BOOK OF ATARI GRAPHICS .... f 55,--
MAPPING THE ATARI .... f 62,--
COMPUTE!'s FIRST BOOK OF ATARI GAMES -XL .... f 55,--
ATARI BASIC SOURCEBOOK .... f 55,--
COMPUTE!'s ATARI COLLECTION volume 1 .... f 55,--

-- JOYSTICKS :
ARCADE TURBO JOYSTICK .... f 89
ARCADE JOYSTICK .... f 69

-- Atari boeken van Collins :
THE ATARI BOOK OF GAMES (James) .... f 32,--
GET MORE FROM THE ATARI .... f 32,--
40 EDUCATIONAL GAMES FOR THE ATARI (Apps) ...... f 32,--

-- Atari boeken van Prentice Hall :
THE ATARI ASSEMBLER (Inman) .... f 35,--
ATARI PLAYER MISSILE GRAPHICS IN BASIC .... f 79,--
MASTER MEMORY MAP FOR THE ATARI .... f 85,--

-- Atari boeken van Sunshine :
ATARI ADVENTURES .... f 32,--
WRITING STRATEGY GAMES ON YOUR ATARI .... f 32,--

-- Atari boeken van diverse uitgevers :
ATARI GRAPHICS AND ARCADE GAME DESIGN (Arrays) . f 79,--
COMPUTER ANIMATION PRIMER (Byte) f110,--
ATARI ROOTS - A GUIDE TO ATARI ASSEMBLY .... f 69,--
EXPLORING ADVENTURES ON THE ATARI 48K .... f 36,--
BASIC ATARI BASIC (Hayden) .... f 69,--
YOUR ATARI COMPUTER (McGraw-Hill) .... f 78,--
THE ATARI 600XL PROGRAM BOOK (Phoenix) .... f 32,--
ATARI 600XL AND BEYOND (Sigma) .... f 36,--
ADVANCED PROGRAMMING TECHNIQUES FOR YOUR ATARI . f 65,--

****
* DAS PREMIERENBUCH - DER NEUE ATARI ST .... f 49 *
****

-- binnenkort verwacht :
HET ATARI XL SOFTWARE BOEK (Simone) ....
DR. FLIPPO PRESENTEERT ATARI BASIC (Heller) ....
ADVENTURES! VOOR DE ATARI (Renko) ....

-- 6502 chip :
6502 ASSEMBLEERTAAL EN MACHINECODE v BEGINNERS . f 37,50
PROGRAMMEREN VAN DE 6502 (Zaks) .... f 49,--
MACHINE LANGUAGE FOR BEGINNERS (Compute!) ...... f 62,--
COMPUTE!'s SECOND BOOK OF MACHINE LANGUAGE ..... f 62,--

A C T U E L E   E N   N I E U W   B I N N E N G E K O M E N   A T A R I   S O F T W A R E

- software op disk :
THE PRINT SHOP f149
GHOSTBUSTERS ....-Activision f 69
SPIDER INVASION disk .....-USgold f 69
E FACTOR disk ....-USgold f 69
MELTDOWN disk ....-USgold f 69
BRUCE LEE disk ....-USgold f 69
BEACH HEAD ....-USgold f 69
DROP ZONE disk ....-USgold f 69
CONAN ....-USgold f 69
M.U.L.E. disk .... f 79
SOLO FLIGHT disk ....-USgold f 69
SPITFIRE ACE disk ....-USgold f 65
FLIGHTSIMULATOR II f225
HARD HAT MAC disk .... f 69
-adventures en wargames op disk :
DALLAS QUEST disk ....-USgold f 69
NATO COMMANDER disk ......-USgold f 59

- software op tape (kan alleen op de 600XL als er '16K' achter staat)
CHUCKIE EGG .... f 35
ATTACK OF MUTANT CAMELS ...16K f 49
SPIDER INVASION tape ......16K f 49
E FACTOR tape ....16K f 49
MELTDOWN tape ....16K f 49
BRUCE LEE tape.........-USgold f 69
ENCOUNTER ....16K f 49
DROP ZONE tape.........-USgold f 49
GRIDRUNNER ....16K f 34
HOVER BOVER .... f 34
SOLO FLIGHT tape.......-USgold f 49
SPITFIRE ACE tape .....-USgold f 49
RIVER RAID ....-Activision f 49
PITFALL II ....-Activision f 49
RETURN TO EDEN tape .... f 49
NATO COMMANDER tape ...-USgold f 59

ZAXXON ....-USgold f 69
FORBIDDEN FOREST ....16K f 39
AZTEC CHALLENGE ....16K f 39
FORT APOCALYPSE ....-USgold f 49
BLUE MAX ....-USgold f 49
POLE POSITION ....-USgold f 49
MR. DO! ....-USgold f 49
DIG-DUG.................-USgold f 49
PACMAN ....-USgold f 49
QUASIMODO ....-USgold f 49
ARCHON .... f 59
COLOSSUS CHESS 3.0 .... f 49
DRELBS ....-USgold f 49
SPACE SHUTTLE ......-Activision f 49
F-15 STRIKE EAGLE ......-USgold f 69
DECATHLON ....-Activision f 49
SOCCER cartridge ....16K f 49

winkel open van woensdag t/m zaterdag tussen 11.00 t/m 17.00 (maandag/dinsdag gesloten) - alle prijzen inclusief BTW
verzendkosten f 6 per bestelling - Let op onze advertenties in de ATARI bladen voor meer nieuws!

microcomputer tijdschriften boeken en software

Solo flight-48K Atari-Disk-MicroPros

Solo flight is ten eerste bedoeld als een vluchtsimulator - dit soort spelen zal dus lang niet iedereen aanspreken. Voorts moet men in dit genre dan nog kiezen, of men een simulator wil die ook nog een spel inhoudt, of een die net zo moeilijk is als echt vliegen. Ik ken iemand, die een ander merk computer heeft, en na weken nog niet weet hoe hij een fatsoenlijke landing moet maken in Fighter Pilot of Flight Simulator, twee voor die machines populaire simulators. Dit soort werk vinden de meeste mensen gewoon niet leuk meer - ik ook niet. Die spelen zijn dus een goede keuze voor mensen, die houden van een dergelijk realisme. Solo Flight laat je kiezen uit diverse moeilijheidsgraden, makkelijk, maar ook het ondoenlijke werk waarvan ik reeds eerder vertelde. Verder kun je ook nog bepalen waar je wil vliegen - in Kansas, Washington of Colorado, resp. in vlak gebied, heuvelland en in de bergen, en daarmee met oplopende moeilijkheidsgraad. Dan kan men ook nog kiezen of men postvluchten of pleziertochten wil maken. Bij pleziervluchten is er dan nog keuze uit verschillende weersomstandigheden. Laten we eens beginnen met ''FLYING' in Kansas, het makkelijkst: de pleziervlucht, en we nemen 'clear' als weersomstandigheden - geen wolken of sterke wind. Dit alles doet men door de 'option' en 'select' toetsen te gebruiken. Dan drukken we op 'start', we horen een gebrom, en na enkele seconden verschijnt er een beeld. We zien een vliegtuig op een zwart omlijnde baan staan. Het vliegtuig begint automatisch te rijden. Het enige wat we hoeven te doen is de joy-stick naar achteren te trekken, en na een seconde of 15 gaat ons vliegtuig de lucht in. Het vliegtuig blijft waarschijnlijk stijgen (als je de stick maar een klein eindje naar achteren hebt getrokken niet zoveel.) De besturing is simpel en effektief: Stick naar achteren om te stijgen, naar voren om te dalen, naar rechts of links bewegen levert een beweging naar die kant op. Wees vrij om te stunten; zak alleen niet te laag, of je crasht. Kijk nu eens uit het raampje. Als je een aantal zwarte lijnen of een zwarte stip ziet heb je geluk, want dan zie je weer een vliegveld. Je kan nu proberen te landen, zoals zal worden beschreven in het stukje over de postvlucht. Daarbij is het nog handig om te weten, dat je met de cursor-pijltjes aangeeft naar welke kant je kijkt; je drukt b.v. op het pijltje naar beneden, en je krijgt een fraai uitzicht achter je. Als je een dergelijke handeling hebt begaan, moet je wel altijd op het pijltje naar voren drukken, zodat je je vliegtuigje weer ziet. Ga gerust je gang om uit te proberen hoe hoog het vliegtuig kan, of hoe scherp je kan sturen. Als je dit gedaan hebt, en klaar bent voor het serieuze werk, kan je verder gaan met de postvlucht, waarin ik ook zal proberen uit te leggen hoe landen ongeveer moet. Laat je vliegtuig crashen; druk je joystick naar voren, zodat jouw vliegtuig hard naar beneden giert, en te pletter slaat, of druk eenvoudig op 'start' om terug te gaan naar het menu.

Over de postvlucht:

Kies nu 'Mail Flight' en druk op 'start': Je zal nu een kaart te zien krijgen. Deze laat het gebied zien dat je gekozen hebt om te vliegen. Druk nog eens op 'start' en je krijgt een menu te zien. Druk op 'select' om bij te tanken. Doe dit tot de teller, die in beeld verschijnt stopt, rond de 64. Je zou nu al post mee kunnen nemen, maar we zullen daarmee wachten tot we een keer succesvol geland zijn. Druk op 'start'. De disk-drive begint te lopen, je krijgt iets te zien als 'landed at Wichita' - of 'landed at Aspen' (als je Colorado hebt gekozen), 'landed at Portland' (Washington). Alweer gebrom, en een vliegtuig. Druk op 9 om de motoren op volle kracht te zetten. Je taxiet weer, trekt weer aan de stick, en stijgt op. Niets nieuws tot nu toe. Herinner je je de kaart nog? Vlieg eens naar een richting waarin je meende een ander vliegveld te hebben zien liggen. Trouwens, op een gegeven moment zie je heel waarschijnlijk toch wel een vliegveld. (een paar zwarte lijnen of een zwarte vlek, geen grijze lijnen, want dat is een stad). Probeer een rechte aanvliegkoers te krijgen (recht op een baan af) en druk op 2 om minder hard te vliegen. Laat het vliegtuig langzaam zakken. Als het te hard zakt, en neigingen gaat vertonen om zelfs al voor het vliegveld contact te gaan maken met de grond, even gas bij geven (5 of 6). Let ook op de schaduw die onder het vliegtuig verschijnt, als dat erg laag vliegt, en op de hoogtemeter, dat is die grote cirkel met een wijzer erin linksboven op het dashboard. Als het vliegtuig dan boven het vliegveld hangt, kan je weer op 2 drukken, om snelheid te minderen. Laat het vliegtuig rustig zakken, maar probeer het een redelijk stuk voor het einde van de baan neer te zetten. Als je op de baan staat d.w.z. geen schaduw meer ziet onder het vliegtuig, kan je de stick los laten en op 0 (voor motoren stil) en op B (voor remmen aan) drukken. Het vliegtuig zou moeten uitrijden en uiteindelijk stilstaan. Als jouw vliegtuig met de remmen aan en de motor af stuitert, en zich weer in de lucht verheft, druk dan op 9 en B, zodat je niet crasht maar weer opstijgt. Uiteraard moet dan weer opnieuw worden aangevlogen. Als het wel lukt zie je 'landed at b.v. Wichita'. Je ziet een waardering. Als je post hebt meegenomen zie je nog een tweede score, maar alleen als je geland bent op het vliegveld waar je post voor hebt. 'Start', en nu kan je weer brandstof en post bijnemen. Als je dat doet krijg je te zien voor welk vliegveld je post hebt. Bepaal met behulp van het kaartje, dat je te zien krijgt als je op 'start' drukt, jouw vliegkoers. Druk weer op 'start', op B om de remmen weer uit te schakelen, en op 9 voor kracht (het kan zijn, dat je het vliegtuig moet draaien, om voldoende baan te krijgen om op te stijgen). Stijg weer op en ga naar jouw nieuw bestemming.

Een lijst met commando's; B voor remmen, 0-9 voor snelheid, E voor noodsituaties, (waarbij meters niet meer werken), F voor flaps, de vleugelkleppen, speciaal handig als je wilt remmen op een vliegveld, L voor het landingsgestel, P voor pauze, en de vuurknop voor slip, een manier om te dalen, zonder de stand van de neus van het vliegtuig te veranderen. Leer de meters in het vliegtuig kennen door de hiervoor beschreven knoppen in te drukken; kijk waar ze op reageren. Overigens staat er meestal bij waar ze voor dienen.

Conclusie: Solo Flight heeft goede graphics en geluid, en de speler wordt niet afgeschrikt door al op het eerst niveau te horen dat hij 'A GROUND LOOP' of dergelijke nonsens heeft gemaakt. Voor diegenen, die wel dergelijke moeilijkheden willen, zijn er ook veeleisender niveau's (COMMAND, net zo moeilijk als een echt vliegtuig). Al met al een schitterend spel, dat je voor rond de ƒ 65,- kunt kopen (o.a. gezien bij de Harense Smid in Oss). Ikzelf heb er veel plezier mee. Veel geluk op jouw eigen vluchten.

P.S. Dit alles geldt voor de Disk-versie. Er is ook een cassette-versie beschikbaar. (o.a. gezien bij V & D te Nijmegen). Deze versie schijnt alles te hebben, wat hiervoor besproken is, behalve de kaart.

Michiel Denie

Archon-Electronic Arts-48K-Disk/cassette, ƒ 59,95

Dit spel is zeer uitzonderlijk en wijkt volkomen af van de standaard spellen. Het is geen Adventure, noch 'n droog denkspel, noch een echt schietspel. Het best kan je het nog beschrijven als een kruising tussen schaken en een soort van vechtspel. Het beeld bestaat uit een soort schaakbord, met zwarte en witte vakken, waarop twee partijen staan - de 'light side' en de 'dark side'. Deze partijen bestaan net als bij schaken uit verschillende stukken, variërend van de pionnen als de Goblins en de Knights tot echte vechtmonsters als de Dragon en de Unicorns. Het is de bedoeling, dat deze partijen elkaar afmaken. Elk stuk heeft zijn eigen voordelen. Handig is het b.v. dat een stuk kan vliegen, zodat hij over andere figuren heen kan. Men kan het alleen of met 2 spelers spelen. De beide partijen bewegen om de beurt en doen dit met een cursor, een vierkantje. Gewoon op de figuur zetten die je wilt bewegen, en op de knop drukken. U krijgt dan te zien wat de naam is van het stuk en of het kan vliegen of niet en hoe ver het kan bewegen. Een Dragon b.v. kan 4 plaatsen vliegen, maar een Archer kan maar 3 plaatsen lopen. Beweegt u het stuk naar de gewenste plaats, de computer zegt het wel als je te ver gaat voor het betreffende stuk. Tot nu toe lijkt het verdacht veel op gewoon computer-schaak. Maar dat houdt op als een stuk wordt geslagen. Inplaats dat de zwakste figuur gewoon wordt weggenomen, moeten ze het uitvechten. Het vakje waarin wordt gevochten, wordt groter en beslaat het hele beeld, waarna de twee stukken moeten vechten om het vakje. Door elkaar met kogels, vuurbollen en dergelijke te bestoken of met krachtschermen te raken, moeten ze de tegenstander uit het vak proberen te meppen. Dit gebeurt niet gelijk na een treffer, maar pas als de kracht van de geraakte speler op is (twee krachtbalken aan de zijkant van het scherm duiden dit aan). Als de kracht van een der spelers uiteindelijk op is, heeft de andere overwonnen en wordt het vakje zijn bezit. Na de strijd gaan we weer naar het gewone bord. Zo moeten de spelers elkaar

weten af te maken. Maar dat is nog lang niet alles. Eerst zijn er dan nog de krachtpunten. Sommige van de vakjes bevatten een glimmend bolletje of krachtpunt. Als spelers hier op gaan staan, krijgen zij extra kracht. (b.v. als een speler een strijd op een vakje overwint, maar zelf ook vaak getroffen is en dus veel kracht kwijt is, kan hij daarheen, om zich te versterken). En dan is er nog de tovenarij. Beide partijen hebben een magiër - de ene een tovenaar, de ander een tovenares. Deze kunnen, behalve bewegen, ook nog toverspreuken (spells) uitspreken. Met deze spells kunnen zij o.a. een gedood stuk terug op het bord halen, een gewond stuk genezen, iemand vastzetten, enz. maar elke spreuk kan maar eenmaal worden gebruikt. En dan is er nog het bord zelf. Na een tijdje zult u bemerken dat het bord van kleur verandert, van licht naar donker en weer terug. Als het bord licht is, heeft de lichte partij voordeel op de witte vakjes, en andersom.
Al deze dingen maken Archon tot een fantastisch spel. De graphics en animatie zien er goed uit en ook 't geluid kon slechter. Maar het belangrijkste is toch het spel zelf. Van de strategie die vereist is op het bord, tot de razendsnelle aktie van het gevecht, het is allemaal geweldig. Er is al een vervolg, Archon II, en dat is zeker evenzeer de moeite waard als Archon, en heeft daarbij mooiere graphics, meer tovenarij, en een beter spelende computer in de 1 speler mode.
P.S. Het spel is verreweg het leukst met z'n tweeën. De computer lijkt goed in het begin, maar na wat oefening is hij makkelijk te overwinnen.

Michiel Denie

PERSEUS AND ADROMEDA f 47,50

Na een aanvankelijk mislukt begin in adventure spelletjes met "Escape from Traam", heb ik me gewaagd aan "Perseus and Andromeda". Het is een tekstadventure, dus zonder graphics, wat misschien niet zo aantrekkelijk is voor mensen, die adventures als Dallas Quest en Mask of the Sun hebben gespeeld.
Het verhaal van Perseus, die Andromeda moet redden na eerst de monsterlijke Medusa te hebben verslagen, komt uit de Griekse mythologie. Als u het niet kent, moet u het maar eens nalezen. Zo kom je aan waardevolle tips voor het spelen van de adventure. Alle spelletjes, ook adventures, hebben hun nadelen. Bij deze is dat het feit, dat het succes kan draaien om een enkel woord. Tegenwoordig accepteren de meeste adventures verschillende woorden, die hetzelfde betekenen; bij Perseus en Andromeda ben ik twee keer gedurende lange tijd vast komen te zitten, doordat ik niet precies het juiste woord kon vinden. Dat is vervelend en zelfs ondoenlijk als je het Engels niet erg goed beheerst.
Ondanks deze ergenis vond ik het een leuke adventure, die me lange tijd heeft weten te boeien. (Als je eenmaal een adventure uit hebt, kijk je er niet meer naar om, hetgeen een nadeel is van dit soort spellen.)
Het adventure speelt zich hoofdzakelijk in vier velden af met hier en daar wat zijpaden. Het is zaak om echt alles wat je tegenkomt te onderzoeken, want alles kan van belang zijn. Natuurlijk word je ook op dwaalsporen gebracht, en moet je opnieuw beginnen. Sommige handelingen liggen voor de hand, zoals het geven van water aan een bedelaar, die dorstig blijkt te zijn als je hem aanaanspreekt. Een discus is bedoeld om mee te gooien, dus zal je op den duur wel de discus op de juiste manier weten te gebruiken (als je ergens niet bij kunt), waardoor je ineens een stuk verder bent. Wat niet zo voor de hand ligt maar wel aan te raden is, is het twee keer bezoeken van een bepaalde plaats, dus niet zo snel door de velden heen racen. Ik heb gemerkt dat je veel woorden met dezelfde betekenis moet uitproberen voordat je de juiste weet te vinden. Dat kan vervelend en frustrerend zijn voor sommigen. Daarom wil ik twee woorden wel kwijt, waar ik eeuwen over heb gedaan om die te verzinnen. "Behead Medusa" moet je doen als je eenmaal bij het monster komt, en "fit halter" is de juiste manier om Pegasus te berijden. "Spread net" zou ook wel eens nuttig kunnen zijn. Verder dan deze tips wil ik niet gaan, uit vrees andermans plezier te bederven.
Channel 8 (helaas inmiddels failliet, maar in andere handen overgegaan, zodat de spellen leverbaar blijven) is de maker van deze adventure. Het is nummer 9 uit de reeks Mysterious Adventures. Andere bekende adventures uit deze reeks zijn The Golden Baton en Ten Little Indians. Allemaal 16K cass. en dus voor elke Atari geschikt.

Asia Denie

BRUCE LEE - DATASOFT - 32K ATARI CASSETTE EN DISK - PRIJS f.45,00 (cass)/ f.65,00 (disk).

In dit spel van de firma Datasoft gaat het erom om met de bekende karatevechter Bruce Lee door 20 velden te komen en uiteindelijk de Tovenaar te verslaan en de schat te grijpen. Geen eenvoudige opgave en dat ligt onder andere ook aan de wat bijzondere besturing. Een karate-expert moet kunnen slaan en schoppen om zijn vijanden uit te schakelen en dat gebeurt hier op volop. Door op de vuurknop te drukken en opzij te bewegen, deelt Bruce Lee een fikse trap uit. Door alleen op de knop te drukken, geeft Bruce een harde slag met een van zijn vuisten. Ook springen behoort tot de mogelijkheden die deze karateka in zich heeft. Door de stick omhoog te duwen, springt hij naar een van de lampionnen, die hij allemaal moet pakken om een veld te passeren. Automatisch wordt daarmee ergens een verborgen doorgang zichbaar. Schuin omhoog doet Bruce elegant springen over een van de vele ravijnen of gaten in de vloer. Door naar beneden te duwen, duikt hij om een schop te ontwijken van een van zijn vijanden. Die vijanden zijn me overigens nogal een stelletje vechtersbazen: een grote, dikke, groene Sumovechter en een klein venijnig stokvechtertje (Ninja). Maar nu verder naar verloop van het spel. Na een uiterst moeizame tocht waarin de schoppen en slagen niet van de lucht zijn en waar je voortdurend behalve de beide vechters ook nog dingen als ontploffende bosjes en electrische schokken moet ontwijken, kom je in een kamer waar je twee oranje bolletjes van ongeveer een stuiver grootte boven elkaar vindt. Pak deze, verlaat de kamer, keer weer terug, pak ze weer, enz. enz. Herhaal dit tot de bolletjes na ong. 6 keer op zijn en dan: hoera! 6 EXTRA LEVENS. Ga nu, al lampionnen verzamelend door tot je bij de 18de kamer komt. Deze is wat lastig, maar het is de bedoeling dat je aan een soort rail hangend handje voor handje naar de overkant raast. Pak alle lampionnen en ga naar de vrijkomende doorgang. Nu kom je bij een enorm groot monster, dat jou met vuurballen bestookt. Aarzel niet en ren recht door naar de andere kant van de kamer. Hier haal je door er tegen aan te lopen een hendel om en zie daar: het monster explodeert: je hebt de Tovenaar verslagen! Ga nu naar de volgende kamer. Hier wacht je eindeloze rijkdom en een nieuw, veel moeilijker niveau. Dit uitmuntende spel met z'n zeer fraaie graphics heeft mij weken geboeid en ik hoop dat ook u er veel plezier aan zult beleven. 'Uitstekend' is naar mijn mening de enige juiste beoordeling.

Marnix Denie



DE SOFTWARE MARKT

Wat hardware betreft is Atari een van de aantrekkelijkste merken. Maar vrij algemeen hoor je van Ataribezitters de klacht dat software schaars en (te) duur is. Het lijkt er echter op dat betere tijden gaan aanbreken. De vicieuze cirkel waarin andere merken beland zijn - weinig verkoop van machines, dus geen belangstelling van software ontwikkelaars, dus weer minder verkoop van computers - heeft Atari kunnen doorbreken. Het assortiment in de winkels is beduidend groter dan zes maanden geleden, en de producenten van software zijn volop bezig. Althans in Amerika. Ook in Nederland gaat het een en ander gebeuren. Er is in vakkringen gunstig gereageerd op de introductie van de 130XE en de 520ST en ook de consumenten willen wel. Een bezoekje aan Aackosoft in Zoeterwoud leert dat ook Neerlands grootste producent/importeur van software voor micro's volop voor Atari bezig is. Direkteur Paul van Aacken, net terug uit Amerika, signaleert een paar trends: ''We hebben nu zo'n vijftig titels voor de Atari in ons pakket. Ons totale pakket wordt fors uitgebreid, waarbij tot eind 1986 de nadruk ligt op MSX en Atari en in mindere mate op Commodore en Spectrum. Voor de Atari komen er in de eerste plaats meer spellen, vooral simulatiespelen omdat er steeds meer vraag komt naar de wat ingewikkelder soort spellen. Het grootste deel wordt in licensie door ons gefabriceerd, maar we hebben ook drie eigen projecten voor simulatiespelen. Voor de 130XE en de 520ST komt eind van dit jaar het programma Cloverleaf beschikbaar, een combinatie van database, spreadsheet en tekstverwerker.''

Het voorspellen van de vraag blijft moeilijk. Aackosoft heeft voor MSX een aantal educatieve programma's uitgebracht, maar zal dat niet herhalen voor andere merken. Van Aacken: ''De fabrikanten hebben die vraag overschat. Ouders zijn niet bereid zoveel geld uit te geven, ze zien het ook als een vorm van contactarmoede om hun kind bijvoorbeeld klok te leren kijken met behulp van een computer''. Educatieve software voor scholen (bijvoorbeeld ondersteuning van het AVRO/Vara scholenproject - zie het vorige nummer van AM) is niet te verwachten. ''Dat doen wij niet. Dat laat ik over aan onze VNU-collega's van Malmberg''.

Aackosoft is op dit ogenblik bezig met een bescheiden ''verticale marktverkenning''. Een huisarts in Leiden ontwikkelt op de 130XE een artsenpakket, omdat veel artsen (nog) niet bereid zijn voor hun administratie een dure personal computer aan te schaffen. Of dit experiment slaagt, staat nog niet vast, maar Aackosoft gaat wel een ander soort serieuze software op de markt brengen. Dat is de zogenaamde 'how to software': programma's waarmee je zelf binnenhuis- of tuinarchitectuur kunt bedrijven. Je tekent je eigen huis of tuin op het scherm en richt het zo in als je het wilt hebben. Bevalt het je niet, dat probeer je iets anders. Het is zelfs mogelijk om de effecten van verschillende soorten licht (heldere zon, ondergaande zon) erin te betrekken.

Wie gaan al die programma's maken dan wel voor de Nederlandse markt ombouwen? Van Aacken: ''Wij hebben twaalf programmeurs in vaste dienst en dat is voorlopig wel het maximum. Maar we hebben grote belangstelling voor programma's die door hobbyisten thuis zijn ontwikkeld. Nu de Atariverkopen stijgen, merk ik ook dat het aantal Atariprogrammeurs toeneemt. Ze beginnen zich te melden bij ons. We zoeken vooral mensen die - voor Atari maar ook voor andere merken - in machinecode kunnen programmeren en die grafisch en systematisch hun mannetje staan. Als we voldoende mensen hebben, starten we in het najaar met een project a la V&D, we noemen dat Byte Buster Open House. Dan gaan we op een rustige plaats jonge programmeurs in contact brengen met de commercie en met professionele programmeurs. En omdat we wereldwijd werken, zitten daar leuke kansen in voor mensen met aanleg''.

Pieter Sturm

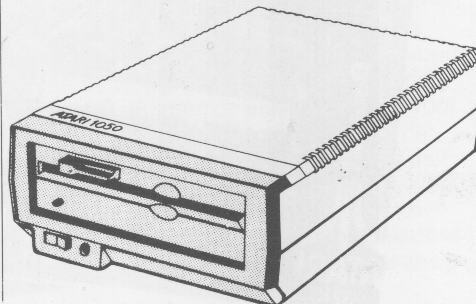
DOS voor amateurs (vervolg)

In mijn vorige artikel (in AM nr. 1) onder deze naam heb ik al gewezen op het toen in de maak zijnde DOS 2.5. Inmiddels is DOS 2.5 al in redelijke mate verbreid geraakt (wijzelf kregen het op de Atari-stand tijdens de Hannover Messe) en via regionale gebruikersdagen in vele handen gekomen. Natuurlijk heeft Atari copyright van deze nieuwe DOS.

In dit nummer staat een zeer deskundige beschrijving van de hand van Rob Bishoff, maar voor de mensen waar ik op mik lijkt dat wel wat al te technisch. Vandaar deze regels.

Nu DOS 2.5 beschikbaar is, zal DOS 3 wel snel tot het verleden gaan behoren; het was in brede kringen toch al uiterst onpopulair vanwege het vele schijfverwisselen. Nu ook nog het enige duidelijke voordeel van DOS 3 nl. het zuiniger diskgebruik (1020 sectoren i.p.v. de 707 van DOS 2) op veel simpeler wijze kan worden verkregen, lijkt mij eigenlijk geen enkel argument meer aanwezig om DOS 3 nog te handhaven. En dat zuinige gebruik viel in de praktijk ook nog wel tegen, door het opdelen van de disk in blocks van 1024 bytes i.p.v. sectoren met 128 bytes kon het gebeuren, dat een block met een enkele byte als bezet werd gelezen. Het voornaamste verschil tussen DOS 2.5 en DOS 2 is de density (dichtheid). De density van DOS 2 wordt enkel (single density) genoemd, die van DOS 2.5 verhoogd (dual density). Echte dubbele density, die 180K per disk zou mogelijk maken kan niet met een Atari DOS worden bereikt, daarvoor moet u exotische producten als de U.S. Doubler, Happy of SpartaDOS aanschaffen en daarvoor bent u alles bij elkaar wel zo'n 500 gulden kwijt. Met dual density bereikt u 1010 sectoren, een verwaarloosbaar verschil t.o.v. DOS 3 (als u op een vers-geformatteerde DOS 2.5 schijf kijkt, ziet u overigens ''999 + free sectors'' staan). Voormalige gebruikers van DOS 2 zullen zich onmiddellijk huis voelen in deze nieuwe DOS: het menu is exact hetzelfde op één punt na nl. een optie P waarmee men desgewenst toch in single density kan formatteren, maar dat lijkt me alleen zinnig voor bezitters van de oude 810 drive. Die kan namelijk geen dual-density verwerken. Verder zijn er een paar kleine vernieuwingen aangebracht: als u met J een hele disk copieert hoeft u die disk niet eerst te formatteren, dat gaat automatisch. DOS 2.5 is volkomen compatibel met DOS 2 d.w.z. u kunt met uw DOS 2.5 schijf alles doen wat u maar wilt op een oorspronkelijke met DOS 2 geformatteerde schijf. Het omgekeerde is slechts gedeeltelijk waar: DOS 2 bereikt maar 720 sectoren en kan evt. verdere sectoren niet lezen. Als u een met DOS 2.5 geformatteerde schijf hebt en u kijkt in de disk-directory dan kunt u sommige programma-namen tussen haakjes zien staan, iets als (BLUBBLUB.UTL). Dat zijn dan de programma's, die, eventueel voor een deel, op sectoren boven de 720 staan en dus voor DOS 2 onbereikbaar zijn. Behalve het DOS-menu staat er nog meer op een DOS 2.5 schijf nl. een viertal hulpprogramma's. De eerste RAMDISK.COM is alleen van belang voor de nog weinige 130 XE-bezitters. Zij kunnen daarmee files in de extra 64K laden en die vandaar in razend tempo weer terugladen.

Wat ik met SETUP.COM moet beginnen is me nog niet duidelijk, wel weet ik dat je er een aantal dingen mee kunt doen, die in DOS 3 met F.M.S. gebeurden zoals ''verify on/off'' (een mogelijkheid om sneller een disk te beschrijven door de automatische controle of alle sectoren goed zijn, weg te laten). Vroeger moest dat bij DOS 2 met POKE's worden gedaan.



Heel handig daarentegen is COPY32.COM, een midddel om heel snel een DOS 3 schijf over te zeten in het DOS 2.5/2 formaat. Het is daamee de tegenhanger van de optie Access DOS 2 uit het DOS 3-menu.

Tenslotte krijgt u nog DISKFIX.COM meegeleverd, een soort DISKRX of Diskdoctor, waarmee u eenvoudige veranderingen aan een schijf kunt aanbrengen. Zo kunt u met UNERASE per ongeluk gewiste files weer tevoorschijn halen (tenminste zolang de betreffende sectoren nog niet opnieuw beschreven zijn). En als u ooit eens tegen een schijf hebt zitten aanhikken, waar twee files met dezelfde naam op terecht waren gekomen, zult u de mogelijkheid om files per nummer te Renamen, zeer op prijs stellen. Maar daarmee komen we zo langzaam op gevorderd terrein en dat laat ik graag aan anderen over.

P.S. 1 Ik ben deze week al drie maal benaderd met een in mijn ogen zeer elementaire vraag: hoe komt het toch, dat als ik (met B of T, al naargelang de gebruikte DOS) uit DOS terug wil naar Basic, ik steeds als antwoord krijg: ''no cartridge?'' Het is volstrekt niet mijn bedoeld om zulke simpele problemen te lachen, het versterkt alleen mijn gevoel, dat nieuwe computerbezitters veel te veel aan hun eigen lot worden overgelaten. Vandaar mijn vaste voornemen om juist over dit soort dingen te blijven schrijven, de gevorderden komen toch wel aan hun trekken.

Overigens, voor wie het interesseert het antwoord: je kan op twee manieren naar DOS, de ene is de computer aanzetten en als je ''READY'' ziet ''DOS'' intypen. Als je

het zo doet, kun je altijd terug naar Basic. De andere, en snellere manier is tijdens het aanzetten "OPTION" ingedrukt houden, maar dan kun je niet meer naar Basic. Je hebt immers juist Basic uitgeschakeld door op optie te drukken.

P.S. 2 In het DOS 2.5 menu staan twee op het eerste gezicht gelijke opties onder verschillende namen, nl. COPY FILE en DUPLICATE FILE. 't Is misschien goed te weten, dat Copy alleen gebruikt kan worden door mensen met meer dan een drive, om files van de ene naar de andere drive over te brengen. Copy kan ook gebruikt worden om een file voor de tweede keer op een zelfde diskette te zetten, maar dan onder een andere naam. Wij gewone stervelingen zullen dus Duplicate gebruiken om een programma te copieëren.

Wim Denie

DOS 2.5 voor profs

Van Rob Bishoff kregen we ook een uitgebreide handleiding en toelichting op DOS 2.5 toegestuurd. We nemen die hier beknopt over, en vermelden alleen die dingen, die niet ook al in het stuk voor beginners over deze nieuwe DOS voorkomen.

Over SETUP.COM: SETUP maakt het mogelijk om de systeem-configuratie te veranderen en om een AUTORUN.SYS-file in elkaar te zetten. Bij de systeem-configuratie gaat het om een aantal zaken, die in DOS 2 met een POKE bijgesteld kunnen worden, en die nu op een DOS 3-achtige wijze gekozen kunnen worden. Het betreft het aantal actieve drives, het maximale aantal gelijktijdig geopende files en schrijven met of zonder verify.

Het maken van een AUTORUN-file biedt de mogelijkheid om de RS232-drivers te activeren en/of een uitverkoren Basic-programma te laden en te runnen. Een AUTORUN.SYS-file is een programma dat automatisch laadt, als u de computer aanzet.

Een eerste proef met de Macro Assembler leert dat het vijf-poten-DOS zonder de minste problemen in volle omvang te gebruiken is.

Technische toevoegingen

Ook het gebruik van de disk door DOS 2.5 is in grote lijnen hetzelfde als bij DOS 2.0S. De directory staat op de sectoren 361-368 en op sector 360 is een VTOC (opgave van de gebruikte en lege sectoren) te vinden. Omdat DOS 2.5 aanzienlijk meer sectoren gebruikt is de VTOC op sector 360 echter niet voldoende. Dit probleem is opgelost door een "vervolg" aan te leggen op sector 1024.

Uit de VTOC blijkt overigens dat sector 720, die in de oude DOS niet bereikbaar is, ook in DOS 2.5 niet gebruikt wordt: de (lege) sector staat genoteerd als zijnde in gebruik. De VTOC op sector 1024 is ten opzichte van sector 360 16 bytes "verschoven", zodat de sectoren 360/367 in byte 39 ($27) gedeclareerd worden op sector 1024 i.p.v. in byte 55 ($37) - zoals op sector 360 zelf. In deze constructie wordt (zoals in DOS 2.0S) gewerkt vanaf byte 10 ($0A) op sector 360 tot en met byte 99 ($63). De verdere bytes op deze sector melden allemaal "bezette" sectoren, ook als ze op sector 1024 leeg blijken te zijn. Dit geeft een aantal van 720 sectoren, met dien verstande dat het er feitelijk 719 zijn, omdat het eerste bit van byte 10 staat voor de niet-bestaande sector 0.

Vervolgens gaat het op sector 1024 verder vanaf byte 84($54) tot en met byte 121 ($79). Dit geeft 304 sectoren, waarvan de automatisch "in gebruik zijnde" sector afgetrokken moet worden, zodat het hele systeem over 719 + 303 = 1022 bruikbare sectoren beschikt. Ook nu nog een kleine aftrekpost: 9 sectoren voor directory en VTOC (op sector 360) en 3 boot-sectoren en daarmee zijn we op het eerder gememoreerde aantal van 1010.

Waar precies de "breuk" zit tussen de beide VTOC's heb ik overigens niet onderzocht. Het idee dat het bij byte 99 van de ene en byte 84 van de tweede ligt, is hooguit ingegeven door de gedachte, dat dit logisch zou wezen i.v.m. het compatibel blijven van DOS 2.0S.

Wat de overige getalletjes in de VTOC betreft: de type-code is 02 geworden (was 00 in de oude DOS) en daarop volgen max. aantal sectoren (1010) en het aantal ongebruikte sectoren van de eerste 707: het aantal dus, dat DOS 2 vrij moet melden. Het aantal vrije sectoren van de resterende 303 staat tenslotte in sector 1024, in byte 122/123.

Naast OPEN #1,6,0,"D:*.*" voor de directory is er nog een mode 7 (OPEN #1,7,0,"D:*.*") bijgekomen. Dat is de mode, die verantwoordelijk is voor de haakjes, die worden gezet om files, die vanuit DOS 2.0 onbereikbaar zijn.

Ook bij het formatten zijn nieuwe mogelijkheden: XIO 254,#1,0,0,"D:" blijft behouden. In deze mode wordt eerst geprobeerd om dual density te formatteren; als de diskdrive (met name de oude 810) daarop niet is ingericht, wordt vanzelf naar single density overgeschakeld. Met een nieuwe mode valt door de gebruiker te kiezen. Dat is X10 253,X,0,"D:", waarbij X ofwel het getal 0 is, of 34. Met 0 wordt altijd single density geformatteerd, met 34 altijd dubbel - als dat met de drive niet mogelijk is volgt een foutmelding.

Wie de moeite neemt in machinetaal een of andere routine te schrijven en die op disk te zetten onder de naam RAMDISK.COM heeft er een autorun-file bij. Dit werkt alleen bij oudere types. Op de nieuwe XE is deze filenaam namelijk nodig om de ramdisk op te zetten en zodoende van het extra-geheugen te kunnen profiteren. Een andere RAMDISK-file werkt weliswaar, maar torpedeert 64K geheugenuitbreiding. Nadat de "gestolen" file RAMDISK.COM is afgewerkt schakelt DOS 2.5 vrolijk over naar de eventueel ook nog aanwezige AUTORUN.SYS routine.

R. Bishoff

Winnend programma

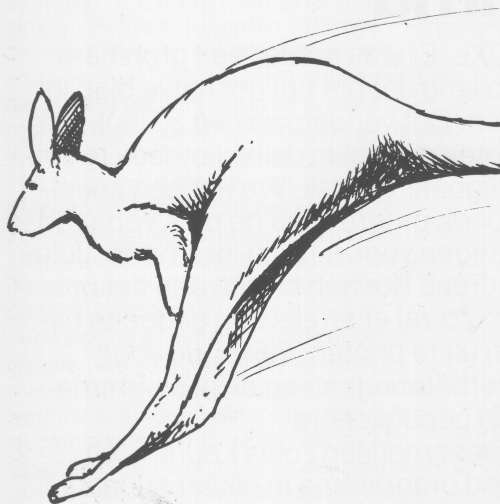
Het ingezonden programma van de maand is gemaakt door Jules Bastiaans en Laurens Koenen uit Someren. Ze hebben hier *f* 25,- mee verdiend. Het is een adressen bestands-programma voor disk gebruikers. Het programma is een volwaardige data-base en erg gebruiksvriendelijk. Als je bijv. alle Jansens zoekt hoef je alleen maar zoek naar Jan* (net als bij DOS) in te geven. Het hoofdmenu geeft de volgende keuzes: Overzichten, Toevoegen, Verwijderen, Zoeken, Corrigeren, Einde. Als je bijv. optie Overzichten kiest kun je kiezen uit listen per naam, naam + adres, naam + telefoon, naam + geb. datum. Per base kan je ongeveer 400 namen/adressen opslaan op floppy. Het programma is ongeveer 15K en loopt alleen maar efficient op een 800XL. Er was echter een probleem. De listing was zo lang dat die het het halve blad in beslag zou nemen. Dat vonden we niet zo leuk dus hebben we besloten om het in de bibliotheek te zetten, alleen verkrijgbaar op disk. We hebben speciaal en alleen voor dit programma de prijs verlaagd. Het is nu te verkrijgen voor *f* 12,50 incl. porto. Jules Bastiaans en Laurens Koenen blijven aan het programma werken. Zo zal er straks een gedeelte bijkomen om lijsten uit te printen, een optie voor labels etc. Alle verbeteringen aan dit programma worden in dit blad gepubliceerd.

Hopelijk zijn er meer mensen zoals Laurens en Jules die een goed programma in elkaar kunnen zetten. We wachten met spanning af.....

KANGA

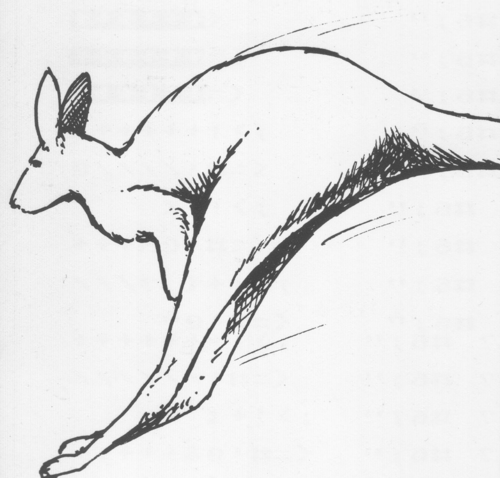
by Allan Knopp

In een van onze zusterbladen, nl. 'Page 6' stond deze listing. Kanga is een soort doolhofspel, waar je een kangaroe bent, die van de ene kant van het scherm naar de andere moet. Voordat je echter naar het volgende scherm kan komen moet je eerst een juweel pakken. Nadat je dit gepakt hebt, verschijnt er een nieuw gedeelte waardoor je naar de uitgang kan lopen. Dit alles speelt zich af op een 3D Balk. Je verliest een leven als je van de balk afvalt. Je stort dan in de diepte, en er is niemand die je dan nog kan redden.
Je gaat ook dood als je wordt getroffen door een laserstraal. Er is ook nog een tijdslimiet waarin je het hele traject moet afleggen. Het hele spel ziet er grafisch bijzonder mooi uit, het lijkt een beetje op Flip en Flop van First Star Software. Vanaf regel 970 wordt de scherm-layout gedefiniëerd. Wees hiermee zeer secuur tijdens het intypen.



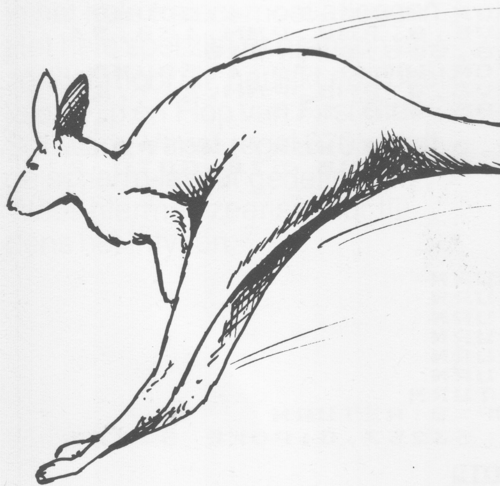
```
1 REM ********************************
2 REM *          K A N G A           *
3 REM *      door ALLAN KNOPP        *
4 REM *  --------------------------  *
5 REM *  PAGE 6 MAGAZINE - ENGELAND  *
6 REM ********************************
7 REM
100 GOSUB 1095
105 GOSUB 1135:GOSUB 965
110 POKE 710,36:POKE 708,38:POKE 709,5
6
115 Z=12:GOTO 120
120 REM P.M. MOVER SUBROUTINE
125 REM SETUP
130 RESTORE 465
135 DIM M0$(6),M1$(6),M2$(6),M3$(6),C$
(32)
140 DIM PMMOV$(100),P0$(30),P1$(30),P2
$(30),P3$(30),PF$(30),MISMOV$(114):MOV
E=ADR(PMMOV$):FOR X=1 TO 100:READ N
145 PMMOV$(X)=CHR$(N):NEXT X
150 REM NU LEES VORM DATA
155 FOR X=1 TO 12:READ N:P0$(X)=CHR$(N
):NEXT X
160 FOR X=1 TO 12:READ N:P1$(X)=CHR$(N
):NEXT X
165 FOR X=1 TO 12:READ N:P2$(X)=CHR$(N
):NEXT X
170 FOR X=1 TO 2:READ N:P3$(X)=CHR$(N)
:NEXT X
175 FOR X=1 TO 12:READ N:PF$(X)=CHR$(N
):NEXT X
180 PMBASE=INT((PEEK(145)+3)/4)*4:POKE
 54279,PMBASE:REM SETUP P.M. GEBIED
185 PMB=PMBASE*256
190 PMR=ADR(P0$)
195 PML=ADR(P1$)
200 PMD=ADR(P2$)
205 PMS=ADR(P3$):REM * PM DATA ADDR
210 PMF=ADR(PF$)
215 POKE 559,46:POKE 53277,3:REM P.M.
DMA
220 POKE 704,14:POKE 707,2:POKE 623,1
225 GOSUB 665:TRAP 660
230 REM PROG HERE
235 GOSUB 965
240 POKE 711,56:GOTO 730
245 L=3:SC=1:CC=246:GOSUB 835
250 K=0:TIM=900
255 SOUND 2,240,10,2:SOUND 3,243,10,2
260 POSITION 0,2:? #6;"RONDE ";SC:POSIT
ION 0,4:? #6;"SCORE"
265 X=180:Y=94:PMM=PMD:GOSUB 450
270 REM
275 POSITION 5,22:FOR R=1 TO L:? #6;"f
";:NEXT R:POKE 53278,1
280 POSITION 5,23:FOR R=1 TO L:? #6;"q
";:NEXT R
285 REM READ STICK
290 S=STICK(0)
295 TIM=TIM-2:POSITION 1,5:? #6;TIM;"
":IF TIM<0 THEN GOTO 545
300 IF PEEK(53279)=3 THEN GOSUB 815:GO
TO 730
305 IF S=11 THEN X=X-4:PMM=PML:IF X<40
 THEN X=40:GOSUB 450
310 IF S=14 THEN Y=Y-2:X=X+2:PMM=PMD:I
F X>192 THEN X=192:GOSUB 450
315 IF S=7 THEN X=X+4:PMM=PMR:IF X>192
 THEN X=192:GOSUB 450
320 IF S=13 THEN Y=Y+2:X=X-2:PMM=PMF:I
F X<40 THEN X=40:GOSUB 450
325 IF X<40 THEN X=40
330 IF X>200 THEN X=200
335 GX=(X-48)/8:GY=(Y-16)/4:IF GY>20 T
HEN GY=20
340 IF Y>94 THEN Y=94
345 POKE 711,Z:POKE 77,0
350 LOCATE GX+1,GY+2,C:LOCATE GX,GY+1,
D:LOCATE GX,GY+2,E
355 CC=CC+1:IF CC>249 THEN CC=246
360 COLOR CC:PLOT 13,12
365 IF D=250 THEN GOTO 865
370 IF D>33 OR D<48 THEN Y=Y-2:GOSUB 4
50:Y=Y+2:GOSUB 450
375 IF D>58 AND D<62 THEN Y=Y+4:X=X+2:
GOSUB 450
380 IF D>48 THEN Y=Y+2:GOSUB 450
385 IF D<33 AND E<33 THEN GOSUB 515
390 IF D<33 THEN GOSUB 515
395 IF E<33 THEN GOSUB 515
400 IF C<33 THEN GOSUB 515
405 IF D>246 AND D<249 THEN GOSUB 825
410 IF D=90 AND K=1 THEN TIM=TIM+100:G
OTO 730
415 IF Y<20 THEN Y=20
420 IF RND(0)>0.99 THEN GOSUB 960
425 Z=Z+16:IF Z>255 THEN Z=12
430 CC=CC+1:IF CC>249 THEN CC=246
435 COLOR CC:PLOT 13,12
440 MSL=MSL+1:IF MSL>10 THEN GOSUB 550
445 GOTO 285
450 A=USR(MOVE,0,PMB,PMM,X,Y,11):A=USR
(MOVE,3,PMB,PMS,X+2,Y+9,2)
455 FOR W=30 TO 80 STEP 10:SOUND 1,W,1
0,10:NEXT W:SOUND 1,0,0,0:RETURN
460 REM P.M. MOVE DATA
465 DATA 216,104,104,104,133,213,104,2
```

KANGA



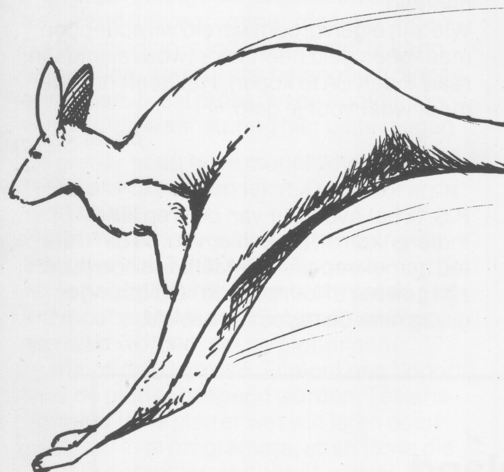
```
4,105,2,133,206,104,133,205,104,133,20
4,104,133,203,104,104,133,208
470 DATA 104,104,133,209,104,104,24,10
1,209,133,207,166,213,240,16,165,205,2
4,105,128,133,205,165,206,105
475 DATA 0,133,206,202,208,240,160,0,1
62,0,196,209,144,19,196,207,176,15,132
,212,138,168,177,203,164
480 DATA 212,145,205,232,169,0,240,4,1
69,0,145,205,200,192,128,208,224,166,2
13,165,208,157,0,208,96
485 REM PLAYER SHAPE DATA
490 DATA 4,6,7,4,12,30,156,124,16,31,0
,0
495 DATA 32,96,224,32,48,120,59,62,8,2
48,0,0
500 DATA 12,14,8,13,30,28,28,61,30,36,
64,128
505 DATA 62,124
510 DATA 24,56,8,24,28,53,30,28,22,36,
72,0
515 POKE 623,4:FOR Y=Y TO 100:SOUND 0,
Y,10,10:Y=Y+0.5:GOSUB 450:SOUND 0,0,0,
0:NEXT Y
520 L=L-1:IF L<1 THEN GOTO 545
525 POSITION 5,22:? #6;"          ":POSI
TION 5,23:? #6;"          "
530 POSITION 5,22:FOR R=1 TO L:? #6;"f
";:NEXT R:POKE 53278,1
535 POSITION 5,23:FOR R=1 TO L:? #6;"q
";:NEXT R
540 X=180:Y=90:POKE 623,1:RETURN
545 TIM=0:GOSUB 815:GOTO 730
550 REM SHOOT MISSILE
555 POKE 53257,0:POKE 53278,1
560 XMP=XMP+1:ON XMP GOSUB 620,625,630
,635,640,645,650,655
565 FOR XM=XM TO 225 STEP 10:GOSUB 570
:NEXT XM:MSL=0:SOUND 1,0,0,0:RETURN
570 A=USR(MISL,1,PMB,ADR(M1$),XM,YM,6)
:SOUND 1,XM/8,10,14:IF PEEK(53257)<>1
THEN RETURN
575 SOUND 1,0,0,0:A=USR(MISL,1,PMB,ADR
(M1$),225,YM,6)
580 FOR WD=1 TO 5:FOR WW=0 TO 4:SOUND
0,12,50,10:A=USR(MOVE,0,PMB,PMM,180,94
,11):ON WW GOSUB 600,605,610,615
585 FOR WD=1 TO 3:FOR WW=0 TO 4:SOUND
0,12,50,10:A=USR(MOVE,0,PMB,PMM,X,Y,11
):ON WW GOSUB 600,605,610,615
590 REM KANGA HIT
595 NEXT WW:SOUND 0,0,0,0:NEXT WD:POKE
 53257,0:POKE 53278,1:GOSUB 520:GOTO 2
85
600 PMM=PMR:RETURN
605 PMM=PMD:RETURN
610 PMM=PMR:RETURN
615 PMM=PMF:RETURN
620 XM=56:YM=88:RETURN
625 XM=64:YM=80:RETURN
630 XM=72:YM=72:RETURN
635 XM=80:YM=64:RETURN
640 XM=88:YM=56:RETURN
645 XM=96:YM=48:RETURN
650 XM=104:YM=40:RETURN
655 XM=112:YM=32:XMP=0:RETURN
660 TRAP 40000:POKE 53257,0:POKE 53278
,1:GOTO 285
665 REM MISSILE SETUP
670 RESTORE 695
675 MISL=ADR(MISMOV$):FOR X=1 TO 114:R
EAD N:MISMOV$(X)=CHR$(N):NEXT X
680 REM LOAD MISSILE IMAGE
685 FOR I=1 TO 6:READ N:M1$(I)=CHR$(N)
:NEXT I
690 POKE 705,156:POKE 53260,12
695 DATA 216,104,104,104,133,213,104,1
33,206,104,24,105,128,133,205,165,206,
105,1,133,206,104,133,204,104
700 DATA 133,203,104,104,133,208,104,1
04,133,209,104,104,24,101,209,133,207,
160,0,162,0,134,212,169,252
705 DATA 166,213,240,7,10,10,9,3,202,2
08,249,166,212,49,205,145,205,196,209,
144,30,196,207,176,26
710 DATA 132,212,138,168,177,203,164,2
13,240,5,10,10,136,208,251,164,212,17,
205,145,205,232,169,0,240
715 DATA 0,200,192,128,208,196,166,213
,165,208,157,4,208,96
720 DATA 0,0,3,0,0,0
725 RETURN
730 GOSUB 965
735 POSITION 0,2:? #6;"score"
740 POSITION 0,3:? #6;STIM
745 IF STIM>HSC THEN HSC=STIM
750 POSITION 0,5:? #6;"HI ":POSITION 0
,6:? #6;HSC
755 POSITION 4,21:? #6;"DRUK OP START"
760 SOUND 0,240,10,10:SOUND 1,243,10,1
0
765 CC=246
770 CC=CC+1:IF CC>249 THEN CC=246
775 COLOR CC:PLOT 13,12
780 FOR W=1 TO 10:NEXT W
785 Z=Z+16:IF Z>255 THEN Z=12
790 POKE 711,Z
795 IF PEEK(53279)<>6 THEN 770
```

KANGA



```
800 POKE 710,36:POKE 708,38:STIM=0
805 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
810 GOSUB 815:GOSUB 965:POKE 623,1:GOT
O 245
815 FOR W=0 TO 19:COLOR 32:PLOT W,0:DR
AWTO W,23:NEXT W:RETURN
820 FOR W=1 TO 3:SOUND 1,W*10,10,10:NE
XT W:SOUND 1,0,0,0:K=1:RETURN
825 ON SC GOSUB 840,840,845,850,855,84
5
830 FOR WW=1 TO 3:FOR W=1 TO 15:SOUND
1,W*2,10,10:NEXT W:NEXT WW:RETURN
835 POSITION 6,17:? #6;"$+'":POSITION
6,18:? #6;")+(":RETURN
840 POSITION 12,8:? #6;"$+'":POSITION
12,9:? #6;")+(":RETURN
845 POSITION 11,5:? #6;"$+'":POSITION
11,6:? #6;")+(":RETURN
850 POSITION 7,10:? #6;"(   &":POSITION
 7,11:? #6;"@  ?":POSITION 6,17:? #6;"
$+'":POSITION 6,18:? #6;")+("
855 POSITION 11,5:? #6;"$+'":POSITION
11,6:? #6;")+(":RETURN
860 GOSUB 815:GOSUB 965:GOSUB 910:POSI
TION 6,23:? #6;"SUCCESS":GOSUB 935:GOT
O 735
865 SC=SC+1:ON SC GOSUB 875,880,885,89
0,895,900,905:STIM=STIM+TIM:L=L+1:TIM=
TIM+750:GOSUB 815:GOSUB 965
870 FOR S=150 TO 1 STEP -2:SOUND 1,S,1
0,10:NEXT S:GOTO 260
875 REM COLOURS FOR SCREENS
880 POKE 710,54:POKE 708,56:RETURN
885 POKE 710,102:POKE 708,104:RETURN
890 POKE 710,132:POKE 708,134:RETURN
895 POKE 710,164:POKE 708,166:RETURN
900 POKE 710,228:POKE 708,232:RETURN
905 GOTO 860
910 REM MUSIC
915 RESTORE 920:FOR S=1 TO 54:READ T:S
OUND 2,T,10,8:FOR W=1 TO 10:NEXT W:NEX
T S:RETURN
920 DATA 121,121,96,121,121,162,121,12
1,96,121,121,162,121,121,108
925 DATA 96,108,121,128,128,121,108,12
8,162,121,121,96,121,121,162
930 DATA 121,121,96,121,121,162,121,10
8,96,108,108,96,121,121,121,121,121,12
1,0,0,0,0,0,0
935 SOUND 1,233,14,14:SOUND 2,230,14,1
4:SOUND 3,231,14,10:SOUND 0,228,14,14
940 RESTORE 950:FOR I=1 TO 32:READ C:C
$(I)=CHR$(C):NEXT I:C$(15,15)=CHR$(22)
:X=USR(ADR(C$),10)
945 FOR S=0 TO 3:SOUND S,0,0,0:NEXT S
950 DATA 104,104,104,72,162,57,160,0,1
73,0,210,101,20,141,22,208,141,10,212,
136,208,242,202,208,237,104
955 DATA 56,233,1,208,228,96
960 XMP=RND(0)*6:GOSUB 550:RETURN
965 REM SCREEN SETUP
970 POSITION 0,0:? #6;"KANGA      ;######
#####"
975 POSITION 0,1:? #6;"          <######
#####"
980 POSITION 0,2:? #6;"         ;=######
#Z###"
985 POSITION 0,3:? #6;"         <=######
#Z###"
990 POSITION 0,4:? #6;"        ;>!+++++:
&++'"
995 POSITION 0,5:? #6;"        <=#'////@
&++("
1000 POSITION 0,6:? #6;"       ;>!+(
 )'/@"
1005 POSITION 0,7:? #6;"       <=#'@&+++
++("
1010 POSITION 0,8:? #6;"      ;>!+( ?///
//@"
1015 POSITION 0,9:? #6;"     <=#'@"
1020 POSITION 0,10:? #6;"     ;>!+++++++
+++++++"
1025 POSITION 0,11:? #6;"    <=#'//////
////$+'"
1030 POSITION 0,12:? #6;"   ;>!+(
X      )+("
1035 POSITION 0,13:? #6;"  <=#'@&+++++
+:  &+'@"
1040 POSITION 0,14:? #6;" ;>!+(  )'////
/@  )+("
1045 POSITION 0,15:? #6;" <=#'@&+(
   &+'@"
1050 POSITION 0,16:? #6;";>!+(  )++++++
++++("
1055 POSITION 0,17:? #6;"<=#'@  ///////
////@"
1060 POSITION 0,18:? #6;">!+("
1065 POSITION 0,19:? #6;"=#++++++++++++
++++++'"
1070 POSITION 0,20:? #6;"!+'//////////
///$++("
1075 POSITION 0,21:? #6;"#+(
    )+'@"
1080 POSITION 0,22:? #6;"//@
   &++(  "
1085 POSITION 0,23:? #6;"
   ?//@"
1090 RETURN
1095 GRAPHICS 2:POKE 711,42:POKE 708,3
```

KANGA



```
6:POKE 710,0:POKE 709,10:POKE 752,1
1100 POSITION 7,3:? #6;"KANGA"
1105 POSITION 8,5:? #6;"DOOR":POSITION
 4,6:? #6;"ALLAN KNOPP"
1110 ? "DRUK     START  OM BEGIN
              OPTION OM TE ONDERBREKEN
"
1115 IF PEEK(53279)<>6 THEN 1115
1120 POSITION 2,1:? #6;"momentje a.u.b
."
1125 FOR W=1 TO 150:SOUND 0,W,10,10:NE
XT W:SOUND 0,0,0,0
1130 RETURN
1135 REM EDIT CHARACTER SET
1140 RESTORE 1190
1145 MEMTOP=PEEK(106):GRTOP=MEMTOP-4
1150 POKE 106,GRTOP:GRAPHICS 1+16:CHRO
M=PEEK(756)*256
1155 DIM A(8),R$(1)
1160 CHRAM=GRTOP*256:POKE 756,GRTOP
1165 FOR N=0 TO 1023:POKE CHRAM+N,PEEK
(CHROM+N):NEXT N
1170 FOR K=1 TO 30:READ R$:R=ASC(R$)
1175 IF R<32 THEN R=R+64
1180 IF R<96 THEN IF R>31 THEN R=R-32
1185 FOR I=0 TO 7:READ A:A(I)=A:B=I+R*
8+256*GRTOP:POKE B,A:NEXT I:NEXT K
1190 DATA !
1195 DATA 170,254,85,253,171,251,87,24
7
1200 DATA #
1205 DATA 175,239,95,223,191,191,127,1
27
1210 DATA <
1215 DATA 10,15,21,31,42,63,85,127
1220 DATA >
1225 DATA 170,254,84,252,168,252,85,25
3
1230 DATA =
1235 DATA 170,255,85,255,170,255,85,25
5
1240 DATA $
1245 DATA 0,254,253,253,251,251,247,24
7
1250 DATA %
1255 DATA 239,239,223,223,191,191,127,
127
1260 DATA ;
1265 DATA 0,0,1,1,2,3,5,7
1270 DATA &
1275 DATA 0,0,1,1,3,3,7,7
1280 DATA '
1285 DATA 254,254,253,253,251,251,246,
247
1290 DATA )
1295 DATA 15,15,31,31,63,63,127,127
1300 DATA (
1305 DATA 237,239,218,222,180,188,104,
120
1310 DATA W
1315 DATA 76,49,130,154,89,65,140,50
1320 DATA Y
1325 DATA 147,136,36,89,154,36,17,201
1330 DATA F
1335 DATA 32,32,96,96,224,224,32,32
1340 DATA Q
1345 DATA 48,48,120,59,59,62,88,248
1350 DATA @
1355 DATA 208,240,160,224,64,192,128,1
28
1360 DATA /
1365 DATA 0,127,127,127,127,127,127,12
7
1370 DATA .
1375 DATA 0,254,254,254,254,254,254,25
4
1380 DATA -
1385 DATA 0,255,255,255,255,255,255,25
5
1390 DATA +
1395 DATA 255,255,255,255,255,255,255,
255
1400 DATA ?
1405 DATA 0,15,15,15,15,15,15,15
1410 DATA :
1415 DATA 224,224,208,208,176,176,96,1
12
1420 DATA Z
1425 DATA 255,129,189,165,165,189,129,
255
1430 DATA X
1435 DATA 38,152,129,90,90,129,25,100
1440 DATA K
1445 DATA 238,236,248,252,238,238,0,0
1450 DATA B
1455 DATA 0,124,6,126,230,127,0,0
1460 DATA N
1465 DATA 0,252,238,238,238,239,0,0
1470 DATA G
1475 DATA 0,127,230,230,126,6,230,124
1480 DATA V
1485 DATA 153,36,66,153,153,66,36,153
1490 RETURN
```

Avonturiers gezocht!

Wie regelmatig Engelse computerbladen als Computer and Video Games leest, is het zeker wel eens opgevallen, dat daarin relatief veel aandacht wordt besteed aan een in Nederland kennelijk veel minder gewaardeerd soort spellen, de adventures. Adventures zijn doorgaan vooral in trek bij wat oudere computeraars, die niet meer de flitsende reacties van hun teenage-kinderen hebben en wat meer plezier hebben in puzzels of problemen oplossen.
In Nederlandse software-winkels zie je maar zelden een flink assortiment adventures en ook op gebruikersdagen zie je weinig mensen met een adventure bezig (waarschijnlijk ontbreekt daar ook de rustige atmosfeer om diep te peinzen). In Engeland en Amerika daarentegen worden heel veel van dit soort spellen gepubliceerd, in de bladen worden regelmatig nieuwe spellen besproken en elk zich zelf respecterende blad heeft wel een rubriek met tips voor wanhopige adventure-spelers, die maar niet erin slagen kamer X in kasteel Y binnen te komen.
De redactie van Atari-magazine wil trachten ook in Nederland zo'n trefpunt voor advonturiers te gaan opzetten, in de vorm van een rubriek in dit blad. We willen proberen daarin regelmatig een adventure te bespreken, eventueel een paar tips voor bijzonder frustrerende problemen te geven en daarnaast een soort ontmoetingsplaats te bieden aan mensen, die om hulp vragen omdat ze met een bepaald spel absoluut niet verder komen. Let wel, het is absoluut niet de bedoeling hele oplossingen voor een adventure te bieden, dat zou de hele lol aan een spel bederven. Wel zijn we bereid korte brieven op te nemen van mensen, die met een bepaald spel maar niet verder komen. En ook hopen we op brieven van mensen, die een adventure uitgespeeld hebben en bereid zijn anderen op weg te helpen. Als voor een bepaald spel erg veel brieven binnen komen, zou dat voor ons aanleiding zijn daar wat tips over te publiceren.
Aan het soort adventures willen we verder geen beperkingen stellen, zowel de zuivere tekst-adventures bv. van Infocom, Level 9 of Channel 8, als ook de grafische adventures als The Dallas Quest, Mask of The Sun of Serpent's Star zijn in dit verband welkom. Misschien zijn er ook wel mensen, die een spel uitgespeeld hebben, en het nu graag zouden willen ruilen tegen een ander, soortgelijk spel. Kortom, adventurers alles oorden, verenigt u en help ons deze nieuwe rubriek tot een blijvend onderdeel van dit blad te maken: stuur ons uw tips, spelbesprekingen en vragen.
Een eerste aanzet is al gegeven in het blad van vorige keer, met de bespreking van Mask of the Sun, een spel met prachtige graphics. Vanweg de broodnodige variatie hebben we deze keer een tekst-adventure genomen, en wel Perseus and Andromeda van het inmiddels helaas failliet gegane Engelse software-huis Channel 8. Op de nominatie voor bespreking staan nog Serpent's Star, Pirate's Adventure, The Hulk en The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (het enige mij bekende adventure dat tegen u liegt of uw commando's bekritiseert).
Daar het oplossen van een adventure echter een zeer tijdrovende klus is, kan ik u niet beloven in het volgende nummer alweer een spel voor bespreking klaar te hebben. Bijdragen van anderen zijn dus meer dan welkom!
P.S. Als iemand Pirate's Adventure uit heeft, zou ik heel dankbaar zijn voor een paar tips. Ik zit op Pirate's Island, en weet niet hoe ik aan het bouwplan voor de boot moet komen.

Wim Denie

Doe-het-zelf Avonturen

Atari Adventures, door Tony Bridge. Sunshine Books, Londen 1984, *f* 32,-

Exploring Adventures on the Atari 48K, door Peter Gerrard. Duckworth, Londen 1984, *f* 35,90.

Twee boeken over het zelf ontwerpen en schrijven van adventures.
Bij nieuwe computerspelen zie je steeds vaker een combinati van schieten/klimmen (de zgn. arcadegames) en het oplossen van puzzels (adventures oude stijl). Bridge noemt dat nieuwe type arcventures. In Atari Adventures (AA) presenteert hij 'The eye of the star warrior' als voorbeeld voor diegenen die zelf een avonturenverhaal met tekst + beweging willen schrijven.
Exploring Adventures (EA) gaat alleen over tekstavonturen. Gerrard vindt dat plaatjes je eigen fantasie maar in de weg staan. In EA staan de listings van drie tekstavonturen; een ervan, Underground Adventure, wordt door Gerard uiteengerafeld. Hij is een betere docent dan Bridge, omdat hij veel duidelijker uitlegt hoe een programma wordt opgebouwd en wat de mogelijkheden en beperkingen zijn van Atari Basic. Bovendien doet hij ideeën aan de hand voor het zelf schrijven van scenario's.
Daar staat tegenoer dat AA een overzicht geeft van wat er aan adventures te krijgen is, en het werken met graphics wordt behandeld.
Wie zijn eigen droomwereld wil scheppen maar geen geld heeft voor twee reisgidsen, raad ik aan EA te kopen. Het geeft net iets meer waar voor je geld.

Pieter Sturm

P.S. Ik het avontuur van de 'Ten little Indians' kom ik maar niet voorbij de 'irritated gamekeeper'. Weet iemand hoe je hem zijn geweer af kan pakken? Oplossingen graag naar de redactie van A.M.

Plotternieuws

Onder deze titel wordt vanaf heden een rubriekje gestart in dit blad. Het is de bedoeling dat in de toekomst allerlei specifieke dingen van de Atari computer een keer aan de orde komen, wat betreft het programmeren in BASIC. Daarnaast zullen er verschillende programma's en subroutines in voorkomen.

Plotter-aansturing

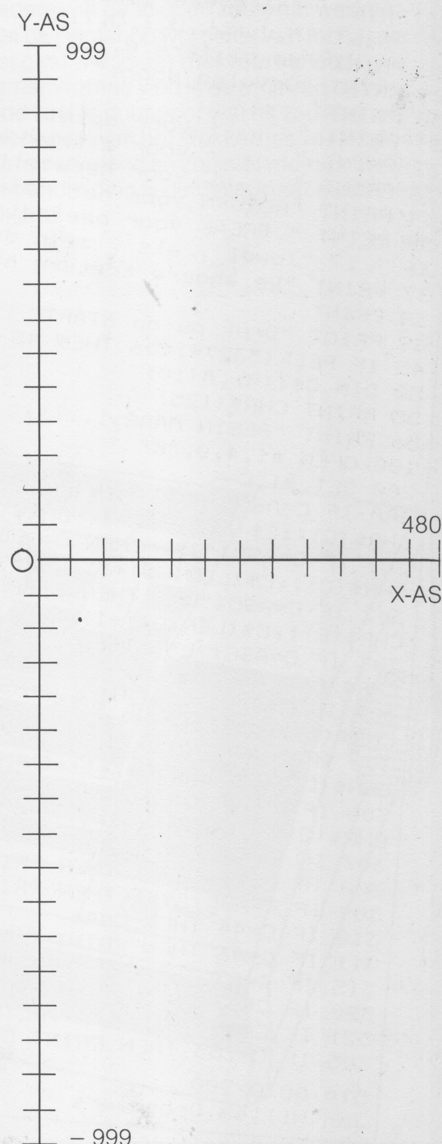
Naarmate meer Atari-gebruikers de 1020 vierkleuren plotter aanschaffen, hoor je vaker de klacht, dat de bijbehorende handleiding zo ingewikkeld geschreven is, dat men enkel listings kan uitdraaien en geen fraaie zelf geprogrammeerde tekeningen. De handleiding is inderdaad veel te karig uitgevallen, hoewel alle belangrijke dingen erin staan. Ik zal proberen de hoofdlijnen van de plotteraansturing hier uit te leggen.

De plotter heeft twee mogelijkheden:
1) Het afdrukken van tekst. Daarvoor is de TEXTMODE.
2) Het maken van grafieken (tekeningen). Dit is de GRAPHICSMODE.
Als je begint te programmeren met de plotter, moet er eerst aan de computer kenbaar gemaakt worden, dat de plotter aangestuurd gaat worden. Er moet een "poort" naar de plotter geopend worden. Telkens wanneer je de plotter wat wilt laten doen verderop in je programma, stuur je via die poort het commando naar de plotter. De computer heeft 7 van die poorten. Het commando om poort nummer 3 naar de plotter te openen is: OPEN#3,8,0,"P:"
Zodra de plotter niet meer nodig is, sluit je de poort met: CLOSE#3
Nadat de poort naar de plotter geopend is, moet er bepaald worden, welke van de twee hierboven genoemde modes je wilt gebruiken. De plotter is nu in de TEXTMODE; je kunt nu tekst af laten drukken met ?#3; (en hier wat je af wilt drukken). Hier zal verder de textmode niet meer vermeld worden. Om naar de GRAPHICSMODE over te springen typ je:
?#3;"[ESC][ESC][CTRL G]"
Wanneer iets tussen rechte haken staat, betekent dat, dat de afgebeelde toets aangeslagen moet worden. Het GRAPHICS-commando is dus: twee keer escape en een keer control en G samen.
Ok, we zitten nu in de graphicsmode, maar hoe worden die plaatjes nou gemaakt? Wanneer je de wiskunde een beetje beheerst, is het niet zo'n probleem. Die plotter is eigenlijk een dom ding, dat precies verteld moet worden wat hij moet doen. Daarom is het papier, waarop de plotter schrijft, in zijn geheugen in allemaal vakjes ingedeeld; in totaal bijna een miljoen!
De plotterpen moet dus van vakje naar vakje gestuurd worden om iets te tekenen. Deze vakjes zijn voor ons gemak netjes ingedeeld en genummerd op een wiskundige manier: in het tweedimensionale vlak (X en Y). Een vel papier is bijvoorbeeld een tweedimensionaal vlak: je hebt twee richtingen (horizontaal en verticaal), en met die twee richtingen kun je bij elk gewenst punt op dat vel papier komen. De horizontale richting heet de X-richting; verticaal is de Y-richting. In beide richtingen is een gelijkmatig oplopende schaalverdeling aangebracht. In de X-richting heet die schaalverdeling de X-as; in de Y-richting de Y-as. Het aantal stapjes van de twee assen is:
1) De X-as loopt vanaf 0 tot en met 480
2) De Y-as loopt vanaf -999 via 0 tot en met 999 (zie tekening)
Door nu een punt op de X-as en een punt op de Y-as te bepalen, kan ieder gewenst punt op het stuk papier, dat de plotter maximaal kan voltekenen, bepaald worden. Die twee punten worden dan zo vermeld: (X,Y).
Het punt (480,999) zal dus helemaal rechtsboven in de hoek zitten. (X maximaal, dus helemaal naar rechts: Y maximaal, dus helemaal naar boven). Punt (0,-999) is dan de hoek linksonder. Op het punt (0,0) snijden de twee assen elkaar. Zodra de plotter in de graphicsmode komt, is de plaats waar de plotterpen dan naar wijst het punt (0,0).
De volledige aansturing van de plotter werkt met dit systeem. Er zijn echter verschillende manieren om de plotterpen naar een ander punt op het papier te bewegen: moet de pen tijdens die beweging op het papier drukken (dus tekenen) of moet dat niet gebeuren (wel verplaatsen, niet tekenen)? Voor dat soort dingen heeft de plotter nog een 'codewoord' nodig. Dit codewoord bestaat uit een letter en komt voor de uit te voeren beweging te staan. Hieronder volgt een lijst van de belangrijkste commando's.

Commando's

Commando's om de pen te bewegen:
M: Hiermee kan de pen zonder te tekenen bewogen worden. De pen verplaatst zich naar het punt, dat na de M vermeld wordt. Het geheel ziet er als volgt uit:
?#3;"M200,75" beweegt de pen naar het punt (200,75).
D: Dit is hetzelfde als commando M, de pen tekent nu echter wel. Er verschijnt dus een lijn op het papier vanaf het punt, waarop de pen stond voordat het commando gegeven werd, tot aan het punt, dat met het commando gegeven werd.
Andere Commando's:
C: Verandert de kleur. 0 = zwart, 1 = blauw, 2 = groen en 3 = rood. ?#3;"C3" wisselt de zwarte pen dus om voor een rode.
H: ?#3;"H" geeft de plotter opdracht om de pen zonder te tekenen terug te bewegen naar (0,0). Om wel te tekenen moet er dan ?#3;"D0,0" ingevoerd worden.
I: Dit commando vertelt de plotter, dat hij van nu af aan het punt, waar de pen nu naar wijst, als het punt (0,0) moet beschouwen. Hiermee kun je het punt (0,0) overal plaatsen op het papier. Moet (60,0) bijvoorbeeld in het midden van het papier zitten, dan laat je de pen eerst naar rechts gaan met ?#3;"M240,0" en daarna vertel je de plotter dat dat het nieuwe (0,0) punt is met ?#3;"I". Let er wel op dat de schaalverdeling van de X-as dan ook verplaatst. De X-as loopt dan vanaf -240 via 0 tot en met 240.
A: Met ?#3;"A" keer je terug naar de textmode.
Al deze commando's hoeven niet apart vermeld te worden, ze kunnen aan elkaar geplakt worden door een sterretje (*) tussen te plaatsen. Wanneer er rechts een klein vierkantje getekent moet worden, kan dat er als volgt uitzien:
?#3;"M0,-100*I*M400,0*D400,50*D450,50*D450,0*D400,0*H"
Op een gegeven moment wil je ook variabelen binnen de plotteraansturing gaan betrekken. Het geheel wordt dan iets onoverzichtelijker. Denk eraan dat het commando altijd tussen aanhalingstekens moet staan. Een normaal getal staat ook tussen die aanhalingstekens, maar een variabele niet. Om het vierkant van hierboven op een willekeurig plaatsje te kunnen tekenen, moeten er variabelen gebruikt worden. Stel dat het punt (X,Y) de linkeronder punt van het vierkant vormt. (X is een punt op de X-as, Y een punt op de Y-as) Het ziet er dan als volgt uit:
?#3;"M0,-100*I*M";X;",";Y;"*D";X;",";Y + 50;"*"D;X + 50;",";Y + 50;"*D";X + 50;",";Y;"*D";X;",";Y;"*H"
Misschien moeten er ook wel eens tachtig letters op een regel kunnen. Dat kan in de textmode; ?#3;"[ESC][ESC][CTRL S]"
Om weer terug te gaan naar veertig tekens per regel:
?#3;"[ESC][ESC][CTRL N]"

Frank Leusen



De 1020 en de fouten in de gebruiksaanwijzing

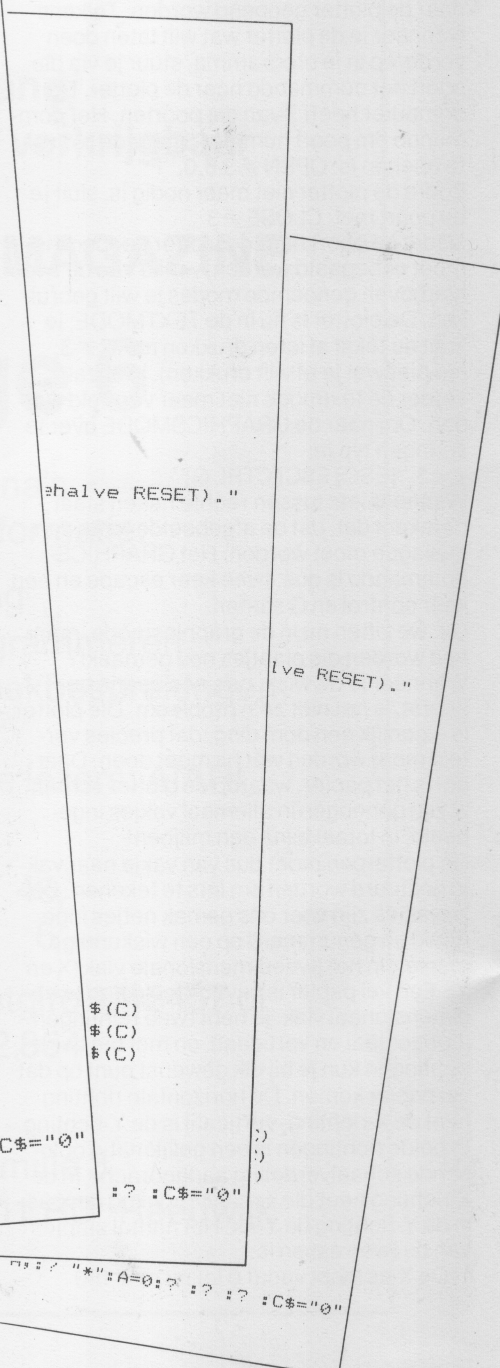
In een vorig artikel hebben we reeds vermeld dat er een aantal fouten staan in de handleiding van de 1020 plotter/printer.
De meest fouten in de Nederlandse gebruiksaanwijzing zijn het gevolg van de vertaling van het Amerikaanse manual.
Overal waar staat: (en een waarde...) wordt bedoeld dat er een getal moet staan, niet tussen haakjes!
Onder de kop ''KIEZEN VAN...'' op de 8ste bladzijde (voorkant niet meegeteld) moet dan worden gelezen: OPEN # 2,8,0, ''p:''
Hiermee wordt ''kanaal'' 2 naar de printer geopend. De grafische functie openen we met PR.#2;''esc esc ctrl G''
Hier stond dus de eerste fout n.l. de 2 was vergeten. Met het daaropvolgende stukje wordt bedoeld dat in een listing de besturings opdrachten met esc.. en zo meestal niet worden geprint.
Van grafische functie naar text gaat met PR.#2;''A'' (hoofdletter!) De diverse printbreedten instellen is correct vermeld. Het instellen van het karakterformaat gaat ook zoals opgegeven. Let wel op dat dit alleen in de grafische functie mode kan worden ingesteld!
Het selecteren van de internationale karakterset werkt ook zoals aangegeven (in de tekst mode!).
Nu nog wat zaken die uitsluitend in de grafische mode werken.
PR. #2; ''H'' en de home positie wordt opgezocht.
PR. #2; ''C0'' geeft de zwarte pen
C1 = blauw
C2 = groen
C3 = rood
In dezelfde volgorde als de blokjes bij het inschakelen. De onderbroken lijn: PR.#2; ''Le'' waarbij e een getal tussen 1 en 15 is.
De volgende fout :PR.#2;''L0'' dus niet lettter O! maar het cijfer 0. De drawto commando's zijn correct. Met Pr.#2;''I'' wordt de home positie gezet op de plaats waar de pen dan staat. Na het uitvoeren van het commando HOME gaat de pen steeds naar deze plaats.
De relative draw; de move en de relative move zijn ook correct. Nu volgt er weer een fout: Teken van assenstelsels PR.#2; ''X2,11,53'' er stond een ''te veel. Dit tekent de X-as en PR.#2;''X0,50,10'' tekent een Y-as. Het teken voor het tweede getal bepaalt de richting. Niets of positief: van links naar rechts en van beneden naar boven.
Negatief: van rechts naar links of van boven naar beneden. Tot slot PR.#2;''Q0'' van links naar rechts.
Q1 van boven naar beneden
Q2 van rechts naar links.
Q3 van beneden naar boven.
Dat was dan alles; Het geheel is door mij uitgeprobeerd en werkt zoals is aangegeven. Tot slot nog een nuttige tip:

De inkt in de pennen van de printer droogt nogal snel uit waardoor de pennen leeg lijken te zijn.
De inkt is echter op waterbasis en een nacht in een kopje met water doet vaak wonderen.

G. Assmann

KEYPAD PROGRAMMA ALS TELMACHINE

```
KEYPAD PROGRAMMA ALS TELMACHINE(KEYTEL)
10 REM KEYPAD-PROGRAMMA ALS TELMACHINE
15 PRINT CHR$(125)
20 PRINT "                KEYpadTEL"
21 PRINT
22 PRINT "KEYTEL is een programma voor het"
23 PRINT "optellen en aftrekken van getallen,"
24 PRINT "met behulp van het numerieke eiland."
25 PRINT
26 PRINT "Toets een getal in met toetsen:"
27 PRINT "M,J,K,L,U,I,O,7,8,9 voor"
28 PRINT "de cijfers 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9."
29 PRINT "Gevolgd door:"
30 PRINT
31 PRINT "       + voor optellen"
32 PRINT "       - voor aftrekken"
33 PRINT "       C voor herstellen"
34 PRINT "RETURN voor het resultaat"
35 PRINT " BREAK voor beeindigen"
36 ? :? "Zowel , als . zijn decimaal-tekens.":?
37 PRINT "De andere toetsen hebben geen functie (behalve RESET)."
38 PRINT
39 PRINT "Druk nu op START"
45 IF PEEK(53279)<>6 THEN 45
50 DIM C$(10),A(10)
55 PRINT CHR$(125)
56 PRINT "BEGIN MAAR.....":?
100 OPEN #1,4,0,"K"
200 GET #1,C
300 IF C=ASC("M") THEN C=ASC("0"):PRINT
CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
301 IF C=ASC("J") THEN C=ASC("1"):PRINT
CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
302 IF C=ASC("K") THEN C=ASC("2"):PRINT
CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
303 IF C=ASC("L") THEN C=ASC("3"):PRINT
CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
304 IF C=ASC("U") THEN C=ASC("4"):PRINT
CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
305 IF C=ASC("I") THEN C=ASC("5"):PRINT
CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
306 IF C=ASC("O") THEN C=ASC(262):PRINT
CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
307 IF C=ASC("7") THEN PRINT CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
308 IF C=ASC("8") THEN PRINT CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
309 IF C=ASC("9") THEN PRINT CHR$(C);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
310 IF C=44 THEN C=46
311 IF C=46 THEN PRINT CHR$(44);:C$(LEN(C$)+1)=CHR$(C)
315 IF C=67 THEN PRINT CHR$(156);:C$="0"
320 IF C=43 THEN A=A+VAL(C$):? :C$="0"
321 IF C=45 THEN A=A-VAL(C$):? "-":C$="0"
325 IF C=155 THEN PRINT CHR$(156):? :? A;:? "*":A=0:? :? :? :C$="0"
510 GOTO 200
Jan Willem Drossaers
```



De 1029 printer

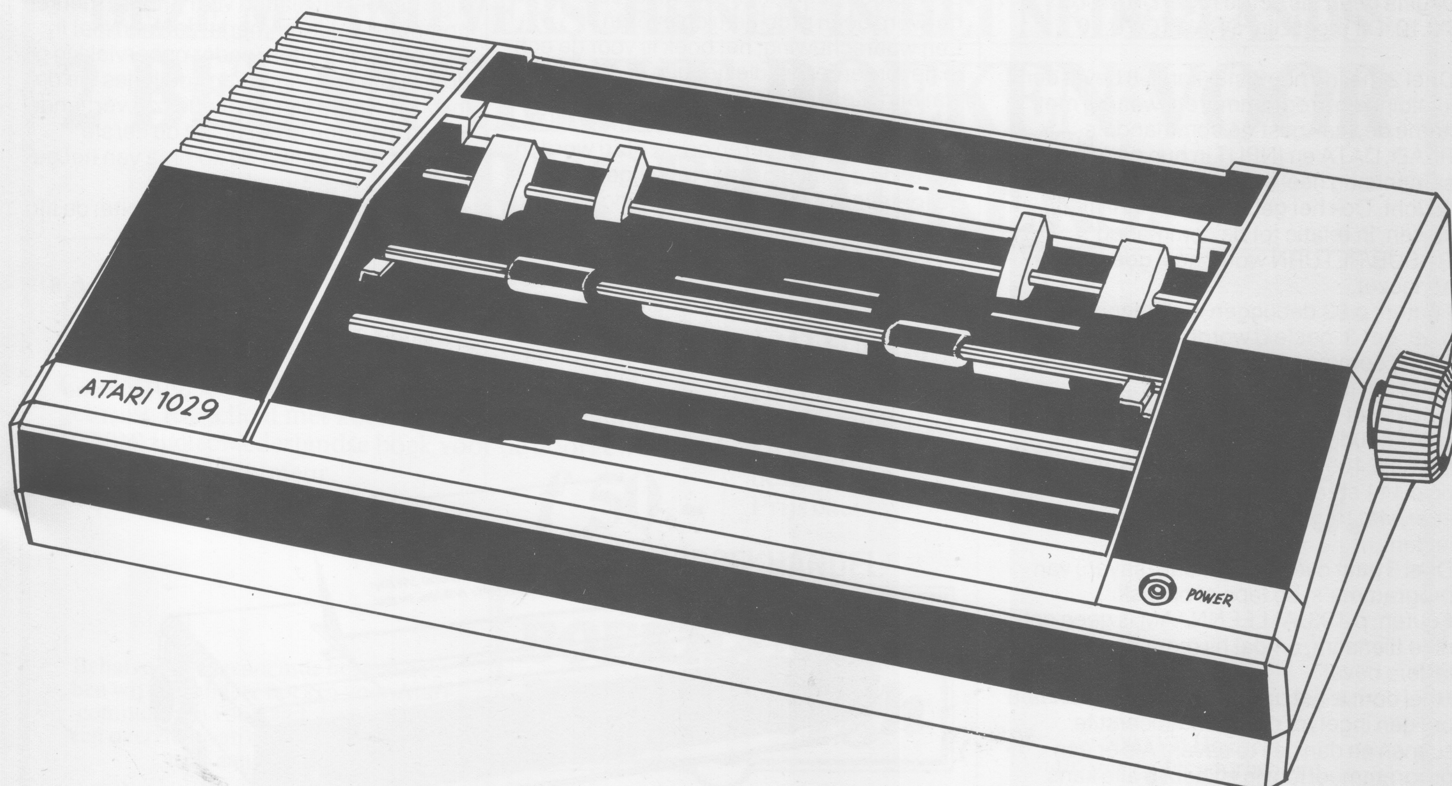
In het afgelopen voorjaar is Atari met de 1029 dot matrix printer uitgekomen. Deze printer kost ongeveer f 699,-.
De printer, die netjes verpakt zit in een doos, wordt geleverd met een Nederlandse handleiding, en netsnoer, printer lint en een I/O kabel. Dit is alles wat je nodig hebt om te beginnen. Achterop de printer zit een knopje waarmee je de printer een zelftest kan laten uitprinten.
Nadat ik de printer had aangesloten zette ik het lint erin. Dit gaat zonder problemen, en klemt tussen twee palletjes. Het lint is ook zonder problemen weer te verwijderen.
Toen ik echter probeerde om een los vel papier in de rol te draaien bleef het lint achter het papier hangen. Een beetje vervelend dus. De manier om dit op te lossen is om het knopje aan de zijkant binnenin de printer (om de druk van de printkop te regelen) helemaal naar je toe te halen.
Helaas is het echter zeer moeilijk om met losse vellen papier te werken.
Behalve dat het indraaien moeilijk gaat, is het bijna onmogelijk om het papier goed recht te krijgen. Anders is het met kettingformulieren. Dit is papier dat aan weerskanten strookjes heeft met gaatjes erin die precies in de papier-geleiders passen. Dit gaat bij de 1029 zonder problemen.
De 1029 printer is een Seikosha printer. Dat was dus wel te merken toen ik hem een A4tje zelftest liet lopen. Rakketakeboem. Hij print, overigens met veel lawaai, een regel. Hierna schiet de printkop terug naar de linkerkant en klapt daar tegen aan. Daarna word de volgende regel geprint.
Het lettertype van de printer is niet geweldig. Het komt een beetje bibberig over. Nou ben ik zelf wel verwend omdat ik met een Epson werk, die natuurlijk ook 2 maal zo duur is. Toen ik dit artikel uitdrukte stopte de printer ineens en begon het storingslampje te branden. Dit kwam, ontdekte ik later, doordat de printkop niet snel genoeg terug ging. Later gebeurde dit nog enkele keren.
Met graphics had ik op deze printer ook geen succes. Programma's zoals De Printshop, Magniprint en B/Graph keeg ik niet aan de praat.
Het handboek ziet er netjes uit, maar is toch weer doorspekt met kleine foutjes. Deze kun je meestal er wel zelf uithalen. Aanhalingstekens die vergeten zijn en zo, daar komt het meestal op neer. Wel goed is dat achterin de handleiding de 1029 met Atari writer wordt uitgelegd. Zo moet je onderstrepen via het control O commando.
In het kort is de 1029 printer een leuk printertje voor beginners, zeker voor zijn prijs want die is erg laag. Als je er bij in ogenschouw neemt dat je voor een ander merk printer ook nog eens een extra interface moet aanschaffen, dan is de prijs/prestatie verhouding prima. Voor kwaliteitswerk of echt serieus gebruik is hij toch niet aan te raden. Veel lawaai, niet al te snel en een matige letterkwaliteit zijn hier de oorzaak van.

C. Jansen

De Ape-Face

In de vorige AM beschreven we een printerinterface. Deze keer nemen we er weer een onder handen. De Ape-Face is denk ik een vrij bekende interface in Amerika. Ik zie tenminste in veel Amerikaanse bladen advertenties over dit apparaatje. Aan de andere kant van de plas kost hij ongeveer $50. Hier kost hij maar liefst f 372,-!!!, belachelijk duur dus.
De Ape-Face komt met een zeer korte summiere handleiding, een Atari plug aan een kant en een centronics plug aan de andere kant. Binnen in het kastje zit een printplaatje met 2 IC's en een EPROM. Meer eigenlijk niet.
Volgens de handleiding moest ik het apparaatje gewoon ergens in de ketting van apparaten plaatsen. Dit deed ik dus ook lekker achteraan, achter mijn cassetterecorder. De Ape-Face heeft n.l. geen tweede I/O poort. Dus ik had nu in de ketting staan: Computer, DD1, DD2, 850 interface met modem, 1020 plotter, 1010 cassetterecorder en dan de Ape-Face.
Ik laadde Atari writer en gaf de keuze om wat te printen. Reutel, reutel, device not present. Wat vervelend. Zou hij het niet doen? Ik sluit hem rechtstreeks op de computer aan (zonder dat er iets anders tussen zit) kies optie print en ja hoor, prima.
Wat ik daarna ook geprobeerd heb, ik kreeg de printer niet aan de gang tenzij ik de "apekop" aan mijn eerste DD hing. Beetje vervelend dus, want dan kun je steeds stekkertjes blijven omwisselen.
Het printen van listings e.d. gaat zonder problemen, maar zo gauw je wat ingewikkelders wilt gaan doen zoals het werken met de Printshop wordt het wat moeilijker. Het gaat wel, maar met voorbehoud.
Samenvattend vind ik de prijs van de interface veel te duur voor wat hij zou kunnen. Het nadeel van het stekkertjes verwisselen is erg vervelend en zou niet moeten hoeven. De handleiding is duidelijk maar had beter gekund.

C. Jansen



BOEK BESPREKING

Practische gids Atari 600 XL/800 XL

Onder deze titel is vrij kort geleden bij de Duitse tak van de uitgeverij Sybex de Nederlandse vertaling verschenen van het in 1983 gepubliceerde boek The Easy guide to your Atari 600 XL/800 XL. Auteur is Thomas Blackadar. ISBN: 3-88745-109-0.
In het vorige Atari-Magazine heeft Casper Jansen al een korte beschrijving van het werk geschreven. De reden, dat ik er nog eens op terug kom is deze: hoewel het boek een aanrader is, zeker niet minder dan het bekende werk van Bill Carris, dat doorgaans aan beginners wordt aanbevolen, heeft het een aantal min of meer storende fouten. We hopen daarom ook, dat de uitgever met dit stuk zijn voordeel zal doen en in een eventuele tweede druk de fouten zal verwijderen. Dat die tweede druk nodig zal blijken verwacht ik wel, want het boek heeft een aantal originele kanten, waar de lezer op wie het werk mikt, zeker profijt van kan hebben.
Met name de opgenomen oefeningen en vragen zijn heel instructief.
Hfdst. 1-4 vormen deel 1, met daarin een technische handleiding voor beginners, en een korte, nogal oppervlakkige bespreking van de software anno 1983.
Daarna een handige uiteenzetting over het gebruik van het toetsenbord, de cursorbesturing, het editen van fouten in teksten, het "PRINT" commando en het gebruik van speciale toetsencombinaties als ESC-CTRL-CLEAR. Tenslotte een prima uitleg van het gebruik van GRAPHICS aan de hand van grafische modes 0 en 7.
Fouten: p.26: fig. 1.5 ontbreekt, de als fig. 1.5 aangegevene is in feite fig. 1.6
p. 77: het programmaatje midden op de pagina geeft als derde regel DRAWTO 70,10. Dit moet zijn: DRAWTO 70,70.

Deel 2 met de hoofdstukken 5-8 bevat een inleiding op programmeren, waarbij met name de vaak mistige commando's READ, DATA en INPUT in hun onderlinge samenhang heel helder worden toegelicht. Ook het gebruik van FOR/NEXT lussen, in relatie tot de commando's GOSUB/RETURN wordt heel goed uiteengezet.
Fouten: p.93:debuggen = vlooienjacht?
p.98: oef.3: gesteld wordt, dat in regel 10 het commando "PRINT" fout zou zijn, maar dat is onjuist
p.102: wat een "toekenningsopdracht" zou inhouden, weet ik niet, evenmin als het op p.109 gehanteerde "uitlisting".
op p.111 staat een zin gedeeltelijk twee keer, wat tot verwarring zou kunnen leiden.
Deel 3 gaat over het opslaan (saven) van programma's, op tape of op disk.
Fouten: p.193: ALLEENNAAM is geen geldige filenaam, omdat hij meer dan 8 letters bevat.
Heel dom is het op p.195 gegeven advies om een ingetypt programma eerst te runnen en dan pas te saven. Als er een programmeerfout in zit hebt u alle kans dat de computer lockt (vastloopt) en aangezien de enige remedie daartegen is de computer af te zetten bent u al het moeizaam ingetypte werk kwijt. Daarom de gouden regel: EERST SAVEN, DAN RUNNEN! Als er dan iets misgaat kunt u het programma terughalen, en nakijken op fouten.
Op p. 201 is sprake van een Atari-uitbreidingssysteem. Nooit van gehoord.
Het boek eindigt met 3 bijlagen, n.l. een niet meer al te actuele opgave van verdergaande literatuur over de Atari, een BASIC-woordenlijst (met daarin op p.212 een volkomen krankjorum verklaring van het SETCOLOR-commando) en uitleg van de meest voorkomende ERROR-codes. Al met al een heel bruikbaar boek tegen een redelijke prijs, ietwat ontsierd door storende fouten, volgens mij voor een deel ontstaan door een niet deskundig vertaler en verder door een overijverig corrector, die een aantal (bij wijze van oefenstof) bewust gemaakte fouten heel behulpzaam is gaan verbeteren.

Wim Denie

ADVANCED ATARI BASIC TUTORIAL

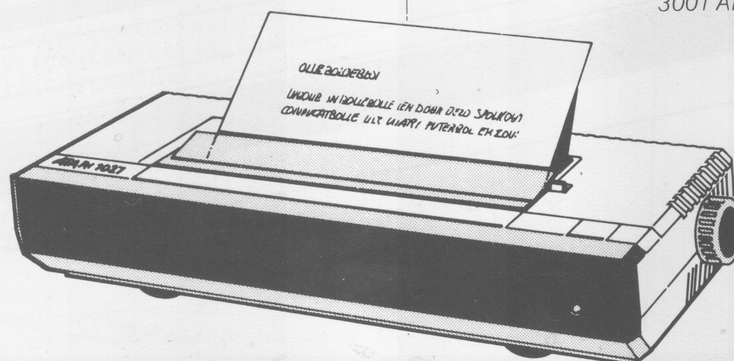
Vaak hoor ik, zeker van mensen die ook op een andere computer werken, dat Atari Basic weer zo anders is. Dat klopt ook wel. Vooral het hele string gebeuren zit bij onze computer weer anders in elkaar dan bij andere (niet perse slechte) computers. Er is een boek op de markt in het Engels, dat hier uitgebreid aandacht aan besteedt. Dit boek heet "Advanced ATARI BASIC Tutorial", (f 50.-, 170 blz.), is geschreven door R.A. Peck en wordt uitgebracht door SAMS. O.a. de Muiderkring in Bussum heeft dit boek in voorraad. Ondanks dat het een boek is uit 1984, concentreert het zich op de oude 400/800 serie, maar dat moet voor dit onderwerp geen probleem opleveren.
Een waarschuwing, het boek is voor de echte gevorderden en die hebben er dan ook wat aan. Zeer gedetailleerd is hoofdstuk 2, dat over string gaat. Manieren om RIGHT$, LEFT$ e.d. te simuleren op de Atari worden behandeld, om nog maar te zwijgen over het optellen of aftrekken van string onder elkaar. Daarna gaat het boek verder over disk drives en geavanceerde opslagmanieren met NOTE en POINT en over allerlei soorten sorteerroutines. Hierna komen de display lists aan de orde.
Voor de geroutineerde programmeur is dit boek zeer geschikt.

Computerblad Test Blad: Atari Explorer Land: U.S.A.

Verkrijgbaarheid: redelijk
Verschijning: 2-maandelijks

Hallo! Dit wordt de eerste (en hopelijk niet de laatste) computerblad test.
Ik zal me eerst even voorstellen: ik ben Andé Huijts, 17 jaar, doe M.T.S. Elektronica en ben sinds november '83 ATARI-freak. Tevens ben ik sinds maart '85 secretaris van de S.A.G. Regio Rijnmond.
Deze eerste test gaat over Atari Explorer. Dit blad is de opvolger van het blad Atari Connection. Connection was een aardig blad, hoewel het wat ouderwets aandeed. Het is waarlijk een klein wonder, dat Explorer nu (door Atari zelf) wordt uitgegeven. Het beleid van Tramiel was vroeger (toen hij nog niet bekend was) computers verkopen en bekijk het verder maar. Maar goed, het blad Explorer ziet er prima uit. Het geouwe... jeweetwel, dat vroeger wel 'ns in Connection stond is verdwenen en interessantere artikelen zijn hiervoor in de plaats gekomen. Zoals in 't eerste nummer over het gebruik van Atari's bij de NASA en over modems, en het gebruik daarvan. Verder worden de nieuwe directie en de nieuwe computers van Atari voorgesteld. Ook wordt duidelijk gemaakt dat de Gebruikersgroepen op de steun van Atari Corp. kunnen blijven rekenen.
Het blad barst niet van de listings, maar dat is niet zo'n bezwaar. De listings die erin staan, werken tenminste en ze worden goed toegelicht. Het publiceren van listings is ook niet de eerste doelstelling van 't blad, maar het geven van informatie over hoe Atari's gebruik (kunnen) worden in de grootst mogelijke verscheidenheid. Het oppervlakkige gedoe dat bladen voor andere merken computer vaak kenmerkt, zal men niet in Explorer aantreffen (onder oppervlakkig gedoe versta ik: listings van spelletjes die de inkt niet waard zijn, en eindeloze verhandelingen over hoe je het beste de eerste 29547 cijfers achter de komma van het getal pi kunt berekenen).
Al met al is Atari Explorer de moeite, de tijd en zelfs het geld waard.
Aantal pagina's: ong. 80.
Aantal pagina's met advertenties: ong. 6!!!
Hoeveelheid Atari listings: matig.
Kwaliteit Atari listings: goed.
Totaalcijfer: 7.5.

Reacties graag naar: *S.A.G. Rijnmond*
t.a.v. A. Huijts
Postbus 21315
3001 AH Rotterdam



VERSLAG VAN DE REGIONALE BIJEENKOMST VAN DE REGIO RIJNMOND.

Na een aantal weken van organiseren was het dan op 18 mei eindelijk zover: de eerste regionale bijeenkomst van de regio RIJNMOND. Na 's morgens vroeg de zaal te hebben ingericht en het nodige te hebben opgesteld, ging de zaal om 11 uur open.
Vooral de eerste uren was het behoorlijk druk en hadden we handen vol werk om iedereen te helpen.
Helaas voor ons en voor alle bezoekers gaf de nieuwe ATARI 130 XE de geest, waardoor het bij kijken alleen bleef.
De 1029 printer trok bij velen ook de aandacht en menig demo werd dan ook uitgeprint.
Op zo'n dag blijkt weer eens te meer, dat er veel mensen met onbeantwoorde vragen zitten of kleine dan wel grote problemen hebben met hun computer. We hebben getracht zo veel mogelijk mensen te helpen, maar wij weten helaas ook niet alles.
Om half een hield Paul Veger een toespraak over zijn modems. Ook hier bleek weer, dat er zeer veel belangstelling is voor het modem-gebeuren.
Wij denken dan ook, dat er steeds meer Atari-gebruikers zullen komen, die een modem gaan aanschaffen. Een vervelend iets blijven de hoge telefoonkosten (vooral interlokaal).
Om half twee hield André Huyts een toespraak over DOS 2.5, vooral omdat veel mensen ons om de voor- en nadelen t.o.v. de huidige DOS-sen vroegen.
Velen hadden hun eigen Atari en randapparatuur meegebracht om de andere gebruikers wat van hun eigen software te laten zien.
Zo'n kleine honderd bezoekers bezochten deze eerste regionale bijeenkomst van de regio RIJNMOND; we kunnen deze dag dan ook wel een succes noemen. De zaal van de Klimmende Bever is ons dan ook zeer goed bevallen, ook de ligging (groot parkeerterrein, openbaar vervoer voor de deur en dicht bij de rijksweg) is een voordeel.
Al met al een geslaagde dag, die zeker om een herhaling vraagt, dit ook op verzoek van veel bezoekers.
Een volgende regio bijeenkomst hebben we voorlopig gepland na de grote vakantie.
Over de exacte datum krijgt u nog bericht.
We willen de mensen in deze regio dan ook bedanken voor hun belangstelling. Voor eventuele vragen of ideeën kunnen ze zich tot ons adres wenden, of telefonisch bij onze penningmeester: Willem Verhoef Tel. 010-131744 (alleen op werkdagen na 12.00 uur).
Verder ook een ieder bedankt, die deze bijeenkomst mogelijk gemaakt heeft.

S.A.G. REGIO RIJNMOND
POSTBUS 21315
3001 AH ROTTERDAM

REGIONALE ONTMOETINGEN

In de zomer zullen er maar weinig ontmoetingen plaatsvinden. Vanaf augustus begint het echter weer met volle kracht. In Breda wordt op 20 augustus voor het eerst ontmoet, waarschijnlijk daarna elke 3de dinsdag van de maand. Plaats is Kloosterlaan 317 (tegenover het gerechtsgebouw), tijd vanaf 20.00 uur. Informatie bij Erik Mareels gedurende zijn help-lijn uren.
Soest heeft afgelopen maand voor het eerst ontmoet, dit was zeer succesvol. Een opmerking van een bezoeker was: ik kwam hier als volslagen vreemde en toen ik weg ging had ik enkele goede vrienden.
Soest en omgeving ontmoet weer op 10 augustus op dezelfde plaats. Informatie bij Arthur Mol gedurende zijn help-lijn uren.
In Den Haag wordt ontmoet in de vergader/sportzaal Zuid-Hagen.
Ontmoetingsdata zijn 19 september, 17 oktober etc. Nijmegen zal weer in augustus gaan ontmoeten. Nadere info volgt.
moeten. Nadere info volgt.
Over Amsterdam's nieuwe ontmoetingsdata is nog niets bekend.

SAG REGIONAAL

Bijeenkomst Rotterdam op 24 augustus in Wijkcentrum Klimmende Bever vanaf 11.00 uur. Inl. 010-131744. (Met voorbehoud i.v.m. vakantie) Er zal daar waarschijnlijk de 520 ST te zien zijn, ook is er een modem demo en een demo van de speech synthesizer. De bijeenkomsten van regio Den Haag vinden plaats op 19/9, 17/10, 21/11 en 19/12 in sporthal Zuid Haghen, hoek Melis Stokestraat en Beresteinlaan.
Regio Den Haag omvat Den Haag, Scheveningen, Voorburg, Rijswijk, Nootdorp, Naaldijk en 's Gravezande.
De regio Leiden (Voorschoten, Rijnsburg, Alphen a/d Rijn, Leiderdorp, Wassenaar en Noordwijk a/Zee etc.) heeft 10 juli j.l. een ontmoeting gehad in de Eendenkooi in Zoeterwoude. Voor nadere info omtrent toekomstige ontmoetingen kunt u R. Stapel bellen tijdens zijn Help-lijn uren.

KORTE MEDEDELINGEN

Bibliotheek
Uit onze bibliotheek zijn momenteel 4 cassettes verkrijgbaar. Vroeger listen we precies wat er op elke cassette stond, dat doen we nu niet meer omdat het straks te veel plaats gaat innemen. Per cassette wordt nu een korte beschrijving gegeven van de inhoud. Bijna alle programma's zijn in Basic. De bedoeling van deze programma's is, behalve dat je er plezier aan hebt, dat je er wat van leert. Dit kan door het programma te bestuderen en aan te passen, te veranderen of te verbeteren.
Alle cassettes kunnen ook op diskette geleverd worden met uitzondering van no. 4 omdat dit voor het merendeel tape programma's zijn. De kosten per cassette of diskette zijn 15 gulden inclusief verzendkosten. Alles wordt met een handleiding geleverd. Deze handleiding staat nu nog op papier maar zal binnenkort als gesproken woord op de cassette worden bijgeleverd. De meeste programma's zijn geschikt voor de 600XL en 800XL (niet allemaal dus, want er zijn enkele 48K programma's).
U kunt bestellen door het verschuldigde bedrag over te maken op onze bank of giro rekening onder vermelding van uw naam en aderes. Levertijd is ongeveer 3 weken. Deze bestellingen kunnen alleen worden gedaan door diegenen die hun donatie hebben betaald EN het aanmeldingsformulier hebben ingevuld en opgestuurd. Geld dat bij ons binnenkomt van andere personen wordt niet terug gestuurd.

Foutjes
Op tape 4 staat een z.g.n. translator. Dit is niet de translator die er op zou moeten staan. In het programma Myrtle de Turtle schijnen een paar foutjes te zitten. In regel 20 staan 2 aanhalingstekens. Hier moet een spatie tussen komen. In dezelfde regel moet VP = HS HS = VP zijn. In regel 30 moet ook tussen de aanhalingstekens een spatie staan. Op regel 210 staan tussen aanhalingstekens 5 spaties. Dit moeten er 4 worden. In regel 400 staat 2 maal een + teken. Dat moet uiteraard maar een + teken zijn. In regel 560 moet CT CY zijn. In 1110 moet (N,14)) (N1,14)) zijn. Regel 260 moeten elke keer tussen de aanhalingstekens 4 spaties staan i.p.v. 5 spaties.

Beschrijving
Op no. 1 staan in hoofdzaak spelletjes en verder de taal Forth. Nr.'s 2&3 bevallen allebei Basic spelletjes (8 stuks per cassette). Nr. 4 bevat gebruikersprogramma's voor tape en machinetaal-fanaten.
No. 5 is alleen op disk verkrijgbaar en bevat het data-base programma (v/d maand). Dit programma loopt alleen op een 800XL met disk-drive en is verkrijgbaar voor een speciale prijs van f 12,50 incl. porto.
Heeft u nog leuke listings waarvan u denkt dat ze geschikt zijn voor de bibliotheek, stuur die dan op aan de bibliotheekbeheerster: Mevr. L. de Jong, Emmalaan 22, 3411 XH Lopik. Telefoon 03475-2099 ALLEEN tussen 10.00 en 17.00 uur.

* Voor modem gebruikers is hier een nieuwe bulletin board. Dit board is van Robert-Jan van Es, en bevindt zich in Tilburg. Het telefoonnummer is 013-686293 en heet SPACE.
* De SAG zal binnen twee maanden zelf een BBS beginnen. Telefoonnummer zal in de volgende AM worden gepubliceerd.
* De SAG zal binnenkort op enkele beurzen staan. Zo zijn wij (net als Atari zelf) op de PCM beurs in Jaarbeurs te Utrecht op 10 t/m 13 oktober en op de HCC beurs op 22 en 23 november. Ook is de kans groot dat we eind oktober zelf een grote Atari beurs zullen gaan organiseren.

Atari-Interface
Bij deze zou ik graag al diegenen, die tot nu toe de ATari INterface (of ATIN), waarover in het vorige blad een artikel stond, gekocht hebben, veel plezier en succes toewensen met deze schakelkast. Door de grote belangstelling kan de verkoop niet op dezelfde manier voortgaan. Vanaf heden is de ATIN niet meer te verkrijgen via het in dat artikel beschreven banknummer, maar in enkele winkels in Nederland. Deze winkels zijn:
Van Brussel in Leiden (Intertoys)
Telekoder in Rotterdam
Radio Muller in Oldenzaal
Deze winkels hebben over het algemeen een uitgebreid aanbod Atari hard- en soft ware.

Frank Leusen

ADVERTENTIES

In deze rubriek kunnen we kleine advertenties van de S.A.G. mensen plaatsen. De kosten zijn f 2,50 per keer met een maximum van 25 woorden.

TE KOOP AANGEBODEN
* Eindelijk zijn ze er: de hardware speech synthesizers, geleverd met handleiding etc. Prijs f 197,-. Bel meteen 02230-18509 of via modem 013-686293 (Space Centre)

---

* Aangeboden een 800 (oud model) 64K computer.
Vraagprijs f 650,- i.z.g.st.
Tel. 080-451005. Na 18.00 uur.

---

* Aangeboden FLEISCHMAN model baan
nieuwwaarde ± f 2.500,-.
Vraagprijs f 1250,-.
Tel. 080-779938
alleen 's avonds.

---

*Te koop 1027 letter printer.
Zo goed als nieuw. Prijs f 475,-.
Jeroen v. Hulten,
v. Suppestr. 35, Drunen,
tel. 04163-76460.

GEZOCHT/GEVRAAGD
* Te koop gevraagd: software voor de 800 XL betreffende astrologie/horoscoopberekeningen. Sipco Broekhuizen. Tel. 01835-2864.

---

* Welke ATARI-bezitter in het midden van het land wil circa 1 × per 2 maanden zijn LETTERWIELPRINTER een weekend verhuren voor een redelijk bedrag? Geen 1027 pinter - die print niet zwart genoeg. Frits Couwenberg, tel. 03450-18439.

---

* Is er iemand, in Rotterdam-Hoogvliet, die mij kan helpen Atari-Basic te doorgronden? Ik ben een beginner en bezit een Atari 800 XL en een Atari 1010 Cass. Rec.
Gaarne schrijven naar: B. Lavino, Alsemstraat 159, 3193 RA Hoogvliet.
U kunt ook bellen met de penningmeester van S.A.g. Regio Rijnmond: W. Verhoef, tel. 010-131774. Bij voorbaat hartelijk dank!

---

* Wie heeft, voor de regio Rijnmond, het artikel "Parallel Bus Part 4" uit het april nummer van Antic? Als u het blad opstuurt, dan maken wij er een kopie van. U krijgt het blad onbeschadigd retour. De kosten worden vergoed. W. Verhoef, tel. 010-131744.

---

* Ik ben op zoek naar de Compute van april 1983 met name het artikel "Video 80". Tel. 073-217534.

---

* Programmatuur gevraagd. Binnenkort begint het AVRO/VARA project met het uitzenden van ATARI-programma's. Ook zullen de SAG en ATARI-Benelux op korte termijn Bulletin Boards beginnen. Al deze projecten moeten worden voorzien van goede software. Stuur uw eigen gemaakte programma's naar de redactie van A.M. en u maakt kans op een uitnodiging voor een radio- of tv-uitzending om uw eigen programma te presenteren.



WAT ZAL HET ZIJN?

Dat kan de Harense Smid gemakkelijk zeggen! Niet voor niets is de Harense Smid de best gesorteerde computerspecialist. Een fantastisch assortiment in hardware, software en boeken. Keuze uit meer dan 40 ATARI boeken. Vele Nederlandse en alle Data Becker boeken uit voorraad.



En uiteraard ook een keuze uit meer dan 100 stuks verschillende software spellen. (zakelijk en utility's). NU:

ATARI PAKKET **800 XL computer, 1010 datarecorder,** instruktie cassettespel, cassette en joystick	**649.–**
Atari computer 800 XL inclusief 1050 diskdrive met 10 diskette's	**1.095.–**
Decathlon (spel Olympische Spelen)	**49.–**
Printer interface	**299.–**



Let op! Voor computers en software naar onze zaak in Oss. De Harense Smid B.V. Computer; Heuvel 33, 5341 CV OSS, Telefoon: 04120-43244

SCHRIJF NU IN VOOR DE STICHTING ATARI GEBRUIKERS!!!!

De Stichting Atari Gebruikers (S.A.G.) is een onafhankelijke gebruikersgroep die voor u een nieuwe wereld opent op het gebied van uw XL computer. Voor slechts ƒ 30,- wordt u donateur waardoor u de volgende voordelen geniet:
- Ontvangst van ons stichtingsblad met daarin artikelen, tips, listings, nieuws, interviews etc. etc., allemaal op Atari gebied.
- Een Help-lijn die paraat staat voor uw meest urgente problemen. 12 uur per dag. 7 dagen per week.
- Software bestand. Een verzameling van programma's speciaal geselecteerd voor uw Atari.
- Landelijke en regionale activiteiten, o.a. beursen en gebruikersdagen.
- Nog veel meer.

U wordt donateur van de S.A.G. door onderstaand formulier in te vullen en op te sturen naar: Stichting Atari Gebruikers, Postbus 40181, 6504 AD Nijmegen. Tevens moet u uw donatie over maken op postgiro 4726849 of AMRO bank 45.04.28.826 onder vermelding van uw naam en adres, en de mededeling "Donatie". De S.A.G. kent geen leeftijdsgrenzen.
Donateurschap is op jaarbasis.

NAAM: ______________________

VOORLETTERS: ______________________

STRAAT + NUMMER: ______________________

POSTCODE/PLAATS: ______________________

TELEFOON: __________ GEB. DATUM: __________

BEROEP: ______________________

Regionaal probeert de S.A.G. gebruikers met elkaar in kontakt te brengen door telefoonnummers door te geven. Heeft u er bezwaar tegen als uw telefoonnummer op deze kontaktlijst komt?



STICHTING ATARI GEBRUIKERS

Postbus 40181, 6504 AD Nijmegen